2001/01 OKTÓBER - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

RED FACTION: PUSZTÍTS ÉS ROMBOLJ!

PCGAMES

Age of Mythology | The Elder Scrolls III: Morrowind | Rally Trophy

A NAGY BALHÉ

VÉGIGJÁTSZOTTUK A MAGYAR VERZIÓT

53.oldal

MAX PAYNE

A JÁTÉKVILÁG MATRIX-A

22.oldal

WORLD WAR 3

DÜBÖRÖGNEK A PÁNCÉLOSOK

32.oldal

MÁSODIK MENET

FPS JÁTÉK-FOLYTATÁSOK

15.oldal

HW

KONFIGURÁCI

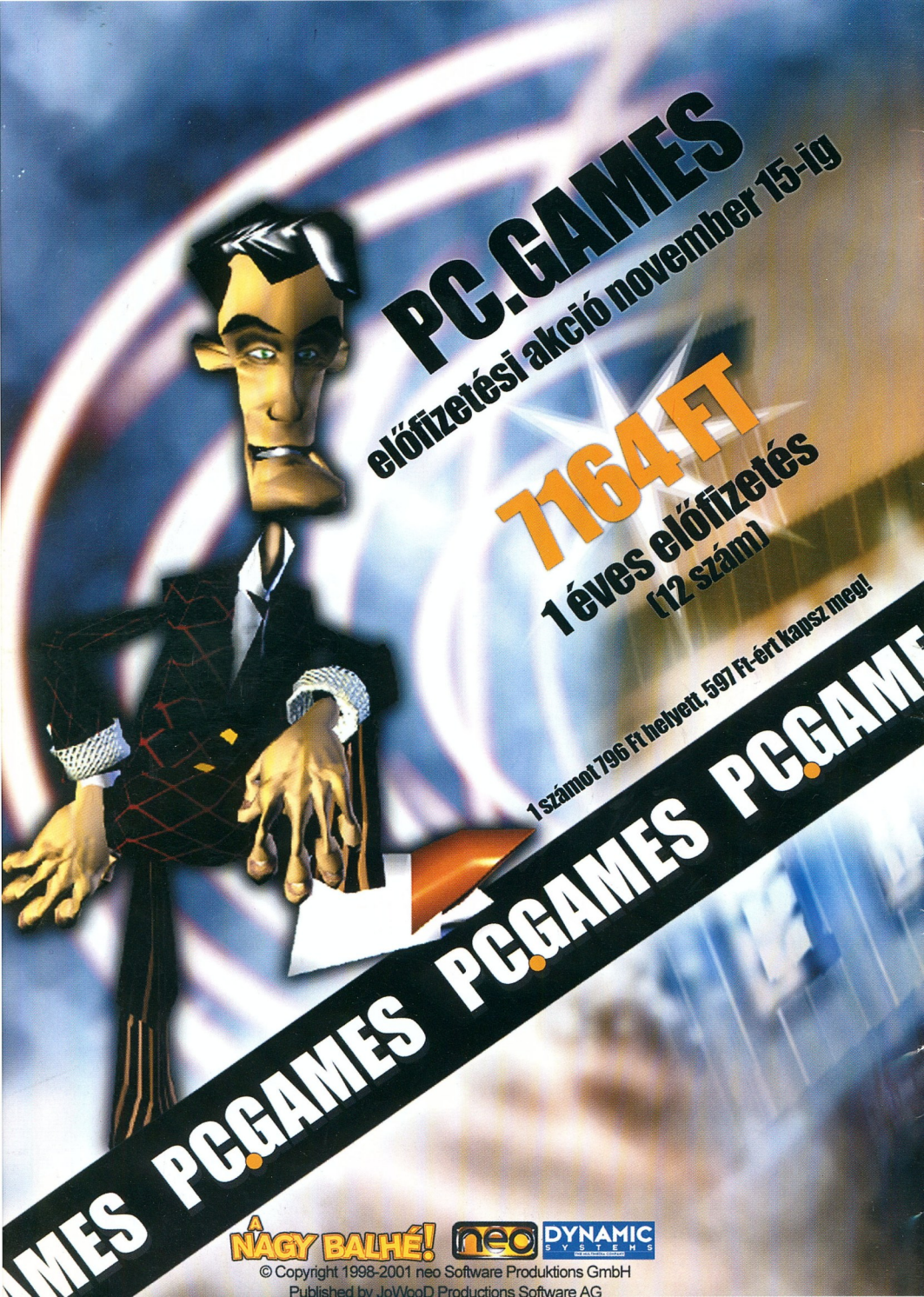
AJÁNLÓ

76.oldal

LEGENDÁK NYOMÁBAN

VISSZA AZ IDŐBEN

6.oldal



© Copyright 1998-2001 neo Software Produktions GmbH
Published by JoWooD Productions Software AG

HIDD EL
EZ AZ AJÁNLAT
PONT NEKED SZÓL!
Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetőinknek:
- Ingyenes hírlevél és SMS minden nap
- Klubkártya a PC GAMES összejövetelekre
PCGAMES PCGAMES PCGAMES

INTRO

Hagyomány és újdonság.

Ezzel a két szóval köszöntjük olvasóinkat a PC.GAMES első számában. Mindkét szónak megvan a jelentősége számunkra, de befolyásolja az átnyújtott lap tartalmát is. A szerkesztőség egyik tagjának sem most kezdődött a pályafutása, mindannyian leraktunk már sok mindent offline és online fronton a számítástechnika képzeletbeli asztalára. Fiatal külsős írógárda áll mögöttünk, velük együtt szeretnének egy olyan lapot készíteni, mely hónapról hónapra segít eligazodni neked a mai, sodró lendületű számítástechnika világában.

Sokat és sokféleképpen lehetne mesélni terveinkről, a megfelelő helyen és időben elő is kerülnek majd az elképzelések, de egyelőre haladjunk pontról pontra. A laphoz nem társul CD, viszont a cikkekben sok helyen szerepel majd, hogy az adott témához hol található több infó a neten. Erre az internetes kapcsolódási pontra utal a lap nevében az a bizonyos pont is.

Most következzen az első lapszám bemutatkozása, a folytatás pedig nemsokára ott kopogtat az ajtón, hiszen minden hónap közepén kézbe veheted majd a PC.GAMES-t, egyre ígéretesebb tartalommal, melyet igyekszünk úgy összeállítani, hogy pont neked szóljon

Lapunk 88. oldalán krónikásunk tollából olvasható (a sorok között) egy történetet, melyből kiderül, hogy milyen előzményekkel született meg a PC.GAMES.

Kellemes és tartalmas szórakozást kívánnak

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
Korrektor: Illés Hajnalka
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (lr)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

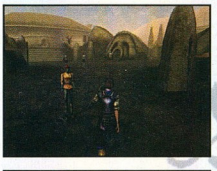
AKCIÓ

15 TEAM FORTRESS 2
15 HIDDEN AND DANGEROUS 2
16 JEDI KNIGHT II
16 SOLDIER OF FORTUNE II
17 UNREAL II
17 ALIEN VERSUS PREDATOR 2
18 ATLANTICA
19 RED FACTION
22 MAX PAYNE
27 ZAX: ALIEN HUNTER
28 INCOMING FORCES

STRATÉGIA

32 WORLD WAR 3
34 S.W.I.N.E.
36 AGE OF MITHOLOGY
38 MECHCOMMANDER 2
42 GREEN BERETS
44 SHOGUN - TOTAL WAR
46 DIVIDED GROUND

RPG/KALAND

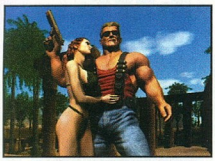


50 DARKFALL ONLINE
51 THE ELDER SCROLL III
52 HARRY POTTER
53 A NAGY BALHÉ
58 DRAGONRIDERS
CHRONICLES OF PERN

SZIMULÁTOR

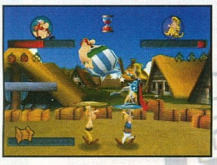
61 F1 2001
62 RALLY TROPHY
65 WARBIRDS III
66 NICKTOONS RACING

SPORT



70 DUKE NUKEM HUNTING
71 MAXIMUM SPORTS EXTREME

EGYÉB JÁTÉKOK



72 ASTERIX MEGA MADNESS
72 E-GAMES JÁTÉKOK
73 GYEREKJÁTÉKOK
74 BEST OF

HARDWARE

76 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
78 HARDWARE NEWS
80 PIACI KÖRKÉP
86 ÁRNYAK ÉS FÉNYEK -
ATI RADEON 8500 BEMUTATÓ

LEGENDÁK NYOMÁBAN

25 ÉV NAGY IDŐ, SZINTE MÁR TÖRTÉNELEMNEK TŰNIK. EKKOR SZÜLETETT MEG AZ EGYIK ELSŐ SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK...

06-11 oldal

25 ÉV, NEGYED ÉVSZÁZAD... EGY EMBER ÉLETÉBEN NAGY IDŐ, DE AZ EMBERISÉG TÖRTÉNELMÉNEK NAGYÓRÁJÁN CSAK EGY TIZEDMÁSODPERC. ÁM A KOMPUTER ELŐTT ÜLŐ EMBER TUDJA, HOGY A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁBAN MEGINT CSAK MÁSKÉNT TELIK AZ IDŐ. A FEJLŐDÉS EGYRE GYORSUL, ÉS LASSAN KÖVETNI SEM TUDJUK TEMPÓJÁT. 25 ÉV KELLETT AHHOZ, HOGY A 30 TONNÁS, SZOBÁNYI SZÁMÍTÓGÉP, AZ ENIAC TELJESÍTMÉNYÉT EGYETLEN MIKROCHIPBE SŰRÍTSÉK. ÉS 25 ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY KÉT FIATAL AMERIKAI PROGRAMOZÓ MEGALKOTTA A VILÁG ELSŐ SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKÁT, MELYNEK SZÜLETÉSE IS REGÉNYBE ILLŐ. CIKKÜNKBEN ENNEK A NAGY KALANDNAK A NYOMÁBA EREDTÜNK.

LEGENDÁK NYOMÁBAN, A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK ELSŐ 25 ÉVE

A kezdetek
"... ha lenne egy hálózat..."

Az 1960-as évek végén, a '70-es évek elején szerte az Egyesült Államokban hatalmas tudományos munka folyt. Ezen munka bölcsői a nagy egyetemek és a hozzájuk kapcsolódó kutatóintézetek voltak. A kutatások, kísérletek feldolgozásához hatalmas és igen drága komputereket, mainframe-eket használtak. Egy-egy kisebb gép 7-8 millió dollárba került, ami akkori árfolyamon igen jelentős summa volt.

Talán első olvasásra furcsa gondolat, hogy a nagy nyüzsgés egyik oka a hidegháborúban keresendő. A "nagy mumus", a "vörös veszedelem" - a Szovjetunió - 1957-ben fellövi az első szputnyikot, és az USA védelmi minisztériuma riadót fúj. Megalakul az ARPA, azaz az Advanced Research Projects Agency (Progresszív Kutatási Tervek Ügynöksége), mely nemcsak katonai irányultságú. Egyik fő feladata annak kidolgozása, hogyan lehetne hasznosítani az országban található számítógépeket egyetlen közös cél érdekében. A munka irányításával a Bolt, Beranek és Newton (BBN) kutatóját, Dr. J.C.R. Licklider-t bízzák meg 1962 októberében. A massachusettsi Cambridge-ben található BBN az USA - és a világ - egyik legjelentősebb tudományos intézete, ahol olyan világraszóló fejlesztések láttak napvilágot, mint a számítógépes időosztás (time sharing) 1962-ben, az első modem 1963-ban, a LOGO programozási nyelv 1966-ban, az első csomagkapcsolt protokoll, és maga az ARPAnet 1968-69-ben, az e-mail (és a kukac!) 1971-ben, a TELNET 1975-ben, vagy az első Internet router kifejlesztése 1976-ban.

Will Crowther

Licklider rögtön megtalálta a legkézenfekvőbb megoldást: egyetlen hálózatba kellene összefogni a különálló számítógépeket. Mennyivel felgyorsulna egy-egy kutatás, ha a számításokat nem csak egyetlen gép, hanem a hálózat összes, éppen "ráérő" komputere végezné egyszerre, nem beszélve arról, hogy az eredmények is azonnal elérhető válnának a hálózaton belül mindenki számára. Hatalmas előkészítő munka vette kezdetét, amelynek végén, 1968-ban az ARPA pályázatot írt ki az USA legnagyobb számítógépes és telekommunikációs cégei között egy négy állomásból (az UCLA (University of California, Los Angeles), az SRI (Stanford Research Institute), az UCSB (University of Santa Barbara) és a utahi egyetem) álló, egymással telefonvonalon keresztül kommunikáló hálózat, az ARPANET kiépítésére. A legtöbb cég lehetetlennek ítélte a feladatot, a BBN azonban vállalkozott rá. Egy mindössze öt főből álló csoport kapta a megbízást, öt zseniális, fiatal szakember, köztük egy 32 éves, kivételes képességű programozó, Will Crowther, akinek specialitása a komplex, ám tömör kódok írása volt.

A sportok szerelmese
"... fogtam egy zseblámpát, és lemásztam a lyukba..."

Az ember a számítógépes zseniket kócos, szakállas, szemüveges furcsa szerzeteknek képzeli el, akik el sem mozdulnak kedvenc masinájuk mellől, és éjt nappallá téve a billentyűket verik. Első pillantásra Will Crowther megfelelni látszik ennek a sztereotípiának, és talán el se hinnénk, hogy ez a leginkább egyszerű falusi kántortanítóra emlékeztető külső egy igazi sportembert rejt, aki hétvégeken síeléssel, sziklamászással, és barlangászkodással tölti szabadidejét.

Az 1936-ban, a New York állambeli Schenectady-ben született Crowther a massachusettsi műszaki egyetemen (Massachusetts Institute of Technology, MIT) szerzett fizikusi diplomát 1958-ban. (Akkoriban még nem volt számítástechnikai szak, a komputerek a fizikai karhoz tartoztak, mert csak ott voltak olyan emberek, akik tudtak valamit kezdeni

velük.) Az egyetem elvégzése után a MIT kutatási és fejlesztési centruma, a Lincoln Lab munkatársa lesz, és itt megismerkedik Frank Heart kutatóval. A laboratórium alapfeladata a tudományos kutatás és az új technológiák szolgálatába állítása a nemzetvédelem kritikus problémáinak megoldására. 1968-ban Heart, aki akkor már a BBN-nél dolgozik, ismerve Will képességeit, átcsábítja őt a céghez az ARPANET-csapatba.

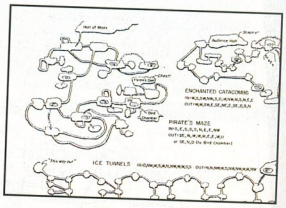
A fiatal tudós munkáján kívül a természet meghódításában leli örömét. Gyerekkorában szülei síelni tanítják, 1956-ban, a kollégiumban pedig társai az Apalache hegységben bevezetik a sziklamászás veszélyes, de izgalmas világába. És ott van mindemellett a barlangászat. Crowther később így emlékezett vissza az első élményére: "... meglátogattam egy barátom - egy régi kollégiumi barátom -, aki vett egy kis földet, lent Adirondacksban, és ő azt mondta: 'van egy lyuk a földemen, és nem tudjuk, hova vezet'. Így aztán fogtam egy zseblámpát, lemásztunk a lyukba, és mentünk pár száz métert. Gyönyörű volt, egész zuhatagrendszer kis vízesésekből, amelyek a márványból folytak. Tényleg csodálatos volt - fehér, csiszolt kövek fekete sávokkal, szokatlan formákat alkotva."

Akkortájt az Egyesült Államok minden nagyvárosában volt egy helyi barlangászegyesület. Will a New York-i csapathoz csatlakozik, és hamarosan igazi szenvedélyévé válik a föld alatti világok felfedezése. Egy túra alkalmával ismerkedik meg Patriciával, egy fiatal fizikuslánnyal, akit nemsokára feleségül is vesz.

Akikről a hírek szólnak "... jó ötletnek tűnt"

Közben a BBN-nél az öt ifjú titán a hétköznapok minden percét kihasználva gőzerővel dolgozik a projecten, és 1969. október elsején az UCLA és az SRI között megtörténik a világ első hálózati adatforgalma, és ezzel megszületik az ARPANET. A kétkedők hívőkké válnak, és a horizonton felsejlik a digitális korszak ígérete. Nem árulunk el nagy titkot: az ARPANET-ből fejlődik ki az Internet, amely néhány év alatt alaposan átformálja majd a XX. század arculatát.

Will Crowther és csapata persze országszerte elismert név lesz. Ám felesége sem marad le a hírnévről: Pat Crowther neve még ma is megdobogtatja az amerikai geológusok szívét. Hogy miért? Ez már egy másik, ám nem kevéssé mesébe illő történet...



A földalatti birodalom "...megvan a barlang!"

Az Egyesült Államok hatalmas ország, csaknem kilenc és fél millió négyzetkilométer. Földalatti világa titkokkal és kihívásokkal teli. 1790-ben egy vadász, bizonyos John Houchin a Kentucky-i karszthegységben egy sebesült medvét üldözött, ám az eltűnt a Green River mellett egy üregben. A vadász rájött, hogy egy barlang bejáratát fedezte fel, amely nyüzsgött a denevérektől, és hatalmas mennyiségű guanót rejtett, amelyet 1812-ben, a függetlenségi háború idején kitermeltek, hogy a puskaporhoz szükséges salétromot készítsenek belőle. A tetemes mennyiségű trágya után az üreget Mammoth barlangnak keresztelték el. A háború után, 1815-ben igazi látványosság lett, amikor közelében egy kőkoporsóban ülő, talizmánokkal körülvett indián múmiát találtak. 1838-ban egy földbirtokos tulajdonába került a barlang. Az új tulajdonosnak volt egy Stephen Bishop nevű rabszolgája. Az akkor 17 éves, mulatt fiú nem mindennapi tehetség volt: okos és jó humorú, aki saját magától megtanult latinul és görögül, és minden szabadidejét a barlangban töltötte, alig egy év alatt megduplázva a felfedezett területek nagyságát. A barlang egyes területeinek első, jellegzetes nevei - félig natív amerikai, félig klasszikus - is Bishoptól származnak: River Styx,

AZ ARPANET ÉS AZ E-MAIL

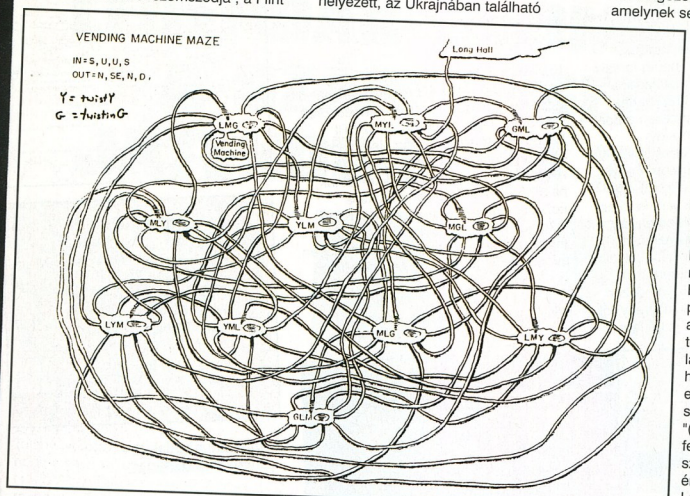
Az ARPANET hálózatába '71 januárja és '72 áprilisa között 9 további csomópontot kötnek be. 1971-ben a BBN egyik kutatója, Ray Tomlinson a hálózaton történő levelezést próbálja egyszerűsíteni. Első elektronikus levelezőrendszere már működik az ARPANET-en, de az még túl bonyolult. Két részből áll, egy küldő és egy fogadó/olvasó részből, és a mailbox tulajdonképpen egy fájl, amit csak a felhasználó tud olvasni, mindenki más csak hozzátenni tud. Tomlinson, aki akkor egy új fájlátviteli protokollon, a CPTNET-en dolgozik, hirtelen gondol egyet: miért ne lehetne kombinálni a két programot egyetlen, könnyen kezelhető levelezőprogrammá? És 1971 végén a fiatal tudós elküldi a világ első e-mailjét cambridge-i laboratóriuma két számítógépe között, majd továbbítja minden munkatársának, beavatva őket az e-mail működésébe, és bátoritva őket a terjesztésében. Amikor később Tomlinson-t megkérdezték, miért jutott eszébe az egész, szokott módján csak ennyit válaszolt: "Leginkább azért, mert egy jó ötletnek tűnt." De Tomlinson nevéhez még egy nagyon fontos "találmány" fűződik: a kukac! Amikor ugyanis kitalálta a rendszert, még a hűtőszekrény-méretű komputerek világát élték, amelyeken kutatók tucatjai dolgoztak. Ki kellett találni valamit, hogy egyértelműen azonosítani lehessen a címzettet. Kézenfekvőnek tűnt, hogy a címnek a felhasználó bejelentkezési (login) nevéből és a címzett gép (host) azonosítójából kell állnia, egy jellel elválasztva a két adatot. De milyen jellel? Tomlinson lenézett billentyűzetére, egy Model 33 Teletype-ra, amelyet akkoriban mindenki használt, hogy olyan jelet keressen, amely nem jelenik meg sem felhasználó névben, sem számítógépes host névben. A betűk és számok eleve kiestek, maradt egy tucatnyi írásjel. És a második sor bal szélén (a billentyűkiosztás 1971 után változik meg) ott kínálta magát a megoldás: a kukac! Hiszen ezt úgy is lehetett értelmezni, hogy "at", mely az angol nyelvben a "-nál, -nél" ragot jelenti, tehát a Tomlinson@bbn2 a "Tomlinson a BBN2-nél" formában is olvasható. Zseniális döntés volt, vagy hogy megint csak a fiatal kutató szavaival éljünk: nyilvánvaló...

The Snowball Room (Hógolyó terem), Little Bat Avenue (Kicsi Denevér Sugárút), Giant Dome (Óriás Kupola). Felfedezőútjain különös lényekre és tárgyakra bukkant: vak halak, néma tücskök, az utolsó jégkorszak végén kihalt barlangi medvék maradványai, évszázados, alabástromból faragott indián tárgyak, és sok-sok újabb barlang. 1842-ben, emlékezetből lerajzolt térképét még 40 év múlva is használták.

A Mammoth Cave "szomszédja", a Flint Ridge-i Houchins völgyön keresztül nyúló hatalmas barlangrendszer 1912-ben megnyitotta a Great Onyx Cave-et, és 1920-ban a két Kentucky-beli barlang kíméletlen háborúba kezdett a látogatók kegyeiért, amely csak 1941-ben ért véget, amikor az USA kormánya az egész területet nemzeti parkká nyilvánította.

Geológusok, barlangászok, profik és amatőrök hitték, hogy a Mammoth és Flint Ridge Cave összefüggésben állnak egymással. A '60-as, '70-es években a két barlangot összekötő titkos átjáró megtalálása jelentette minden felfedező számára a nagy álmot, a nagy lehetőséget, hogy nevük fennmaradjon az utókorra. Keserves órák, napok sötét, mocskos kis üregekben, vízzel telt alagutakban... 1972-ben egy kis barlangászcsapat ereszkedik le a Flint Ridge barlangjába, hogy megvizsgáljon egy nemrég feltárt új területet.

Figyelmük egy rendkívül szűk, sötét kis lyukra irányul, és a csapat legvékonyabb tagja, a nádszál karcsúságú Pat Crowther átpréseli magát a később Tight Spot-nak (Szűk Hely) elnevezett nyíláson. "Oh, ez nagyon szűk..." kiabálja vissza az izgatott csapattársaknak, majd előrepillantva észreveszi, hogy a járat egy tágas terembe nyílik, és boldogan teszi hozzá: "...de megvan a barlang!" A hír futótűzként terjed a szakmában, és hamarosan kiderül: Patriciaék valóban a legendás átjárót találták meg, amely a két barlangot a világ ma ismert leghosszabb barlangrendszerévé kapcsolja össze. A Mammoth eddig feltárt hossza 556 849 méter, a második helyezett, az Ukrajnában található Optimisticeskaja (Alabástrom barlang) "mindössze" 212 000 méter hosszú. Az amerikaiak még valamiben legyőzték az oroszokat...



A fájdalom és a fantázia szülötte "...hiányoztak a gyerekeim."

Will Crowther mindig megtalálta a módját, hogy hobbiját és munkáját összekapcsolja. (Bár ő a munkáját is szórakozásnak tekintette, ahogy egyik interjújában fogalmazott: "...nagyon tetszett, hogy pénzt kapok azért, hogy játszom.".) A barlangásztúrákon ő volt a térképész, főleg jól ismert, már-már kínos precízsége miatt, és hazatérve az adatokat betáplálta a nappalijában található számítógépbe, amely a munkahelyével állt kapcsolatban. Megszervezte, hogy az ARPANET-en elérhető kollégák és barátok saját adataikat szintén rögzítsék, Pat pedig, aki akkor szintén a BBN-nél dolgozott, írt egy kis programot, amelynek segítségével a hálózaton elérhető plotterek az adatokból térképeket rajzoltak. Crowthernek volt még egy szenvedélye, a Dungeons & Dragons szerepjáték, amelyben "Willie, the Thief" (Willie, a tolvaj) volt a felvett neve. Sajnos időközben Willie házassága megromlott, és 1972-ben elvált Patriciától, aki magával vitte két (7 és 5 éves) lányukat is. Crowther kétségbeesett. Félt, hogy lányai eltávolodnak, elidegenednek tőle. Elhatározta, hogy ír egy programot a számukra, amely az általa rajzolt térképeken és barlangászélményein alapul, hozzákeverve a szerepjáték elemeit. Idézzük fel saját szavait:

"(...) Hirtelen elvált tőlem a feleségem, és én sok szempontból szétszakítva éreztem magam. Legjobban a gyerekeim hiányoztak. (...) A barlangászatot is abbahagytam, mert kényelmetlenné vált, így elhatároztam, hogy elcsapom az időt, és írok egy programot, amely a barlangászkodásom újrateremtése a fantázia világában, és amivel a gyerekek is játszhatnak, és ki-csit benne van a Dungeons & Dragons is, amivel akkoriban játszottam. (...) Az ötletem az volt, hogy ez egy olyan

FONTOSABB ESEMÉNYEK:

1978 - Jim Connelley DEC mester és társa, John Freeman az új Commodore PET-re elkészítik a világ első űrben játszódó taktikai-harci játékát, a Starfleet Commandert, és ennek kiadására létrehozzák a legelső számítógépes játékkiadót, az Automated Simulationst. Ugyanők írják meg az első RPG játékot is **1978**-ban, Temple of Apshai címmel.

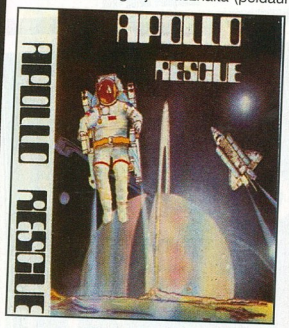
1980 - Ken és Roberta Williams Apple II-re megírják a Mistery House-t, a világ első olyan játékát, amely a szöveget grafikával kombinálja. A játék sikeréből megalapítják a Sierra On-Line-t. **1984**-ben az új IBM PC-re Roberta megtervezi a játékok új generációját, mely látszólagos 3D-s megjelenítést és 16 színű grafikát alkalmaz - ez a King Quest.

LEGENDÁK NYOMÁBAN

LEGENDÁK NYOMÁBAN

számítógépes játék kell, hogy legyen, amely nem rémíti el a komputerekhez nem értő embereket, ez volt az oka, hogy úgy írtam meg, hogy a játékos a természetes, beszélt nyelv szavaival irányítsa a játékot egységes parancsok helyett. A gyerekeim szerint nagyon szórakoztató lett."

Crowther munkahelye DEC PDP-10-es számítógépén három-négy hétvége alatt megírta a programot FORTRAN nyelvben, mert úgy gondolta, ez egy egyszerű, hordozható nyelv, amelynek segítségével játékát több platformra is le lehet fordítani. A leírás során a barlangászok zsargonját használta (például



kupola, terem, Y2, amely egy barlang második bejáratát jelöli stb.), és felhasználta a barlang eredeti elnevezéseit is. (Érdekességként említsük meg, hogy a játékban felbukkan a híres Tight Spot is, ahol a játékosnak minden nála lévő tárgyat, még a lámpáját is el kell dobálnia, hogy átférjen a mögötte található terembe, a Plover Room-ba.)

A játék, melyet kitalálója "Adventure"-nek keresztelt el, egy szöveges kalandprogram, amelynek célja, hogy a játékos felfedezze a föld alatti világot, megtaláljon öt elrejtett kincset, miközben olyan természetes akadályokkal kell megküzdenie, mint egy kígyó, vagy a barlangászok hű társának, a karbidlámpának limitált "élettartama", vagyis ha a játékos nem vigyázott, könnyen magára maradhatott a barlangmélyi sötétben. A program minden lépés után kiírja, hogy éppen hol van a játékos, és mit lát, majd várja a parancsokat. Crowther készített egy szövegelemzőt, amely a játékos által beírt egyszerű egy-két szavas utasításokat ('look', 'inventory', 'get key', 'eat food', 'open door') értelmezte, és annak megfelelően cselekedett.

Az Adventure Willie kedvenc barlangjának, a Bedquilt Cave-nek négy szint mélységű hű mása, tele gazdag és színes geológiai utalásokkal és leírásokkal:

"YOU ARE IN A SPLENDID CHAMBER THIRTY FEET HIGH. THE WALLS ARE FROZEN RIVERS OF ORANGE STONE. AN AWKWARD CANYON AND A GOOD PASSAGE EXIT FROM EAST AND WEST SIDES OF THE CHAMBER."

(Egy harminc láb magas, pompás teremben vagy. A falakat narancsszínű kövek fagyott folyói alkotják. Egy veszélyes szurdok és egy kényelmes átjáró nyílik a terem keleti és nyugati oldalán.)

A terem a valóságban pont így néz ki. A narancsszínű kő a gyönyörű travertínó, a mésztartalmú melegforrásokból kicsapódott kemény mésztufa. A hangulatos, magával ragadó leírások Crowther fantáziáját dicsérik.

A NOTE ON THE WALL SAYS "MAGIC WORD XYZZY"

A mágikus szó, az XYZZY azóta bekerült a szótárakba is, és egy egész 'iparág', a számítógépes kalandjátékok, az "interactive fiction" alapfogalmává vált. Crowther szerint semmit nem jelent a szó, ám az évek során megannyi jelentéssel ruházták fel. A Data General AOS/VS operációs rendszerében például létezik egy nem dokumentált parancs. Ha a felhasználó az eredeti 16 bites verziót futtató gépen begépeli: XYZZY, a gép így válaszol: "Nothing happens.", azaz "Nem történik semmi". A 32 bites változat már ezt írja ki: "Twice as much nothing happens." (Kétszer annyira nem történik semmi.)

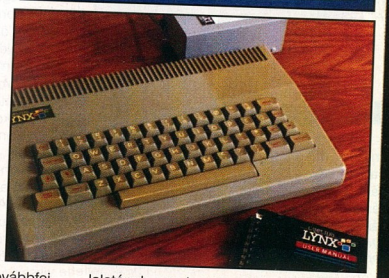
A játék nagyon megtetszett Willie lányainak, és mindenkinek, aki csak játszott vele. Kézről kézre adták, és hamar elterjedt a szárnyait bontogató hálózaton. Az Adventure, a válás okozta fájdalom, a fantázia és a zsenialitás közös gyermeke megszületett, és megszerettetett. Ám Willie-nek nem volt lelkiereje arra, hogy továbbfejlessze azt, és amikor 1976-ban a Xerox cég Palo Alto-i laboratóriumába, a PARC-ba hívják dolgozni Kaliforniába, hátrahagyja a játékot, és vele a hozzá kötődő keserédes emlékeket, és beletemetkezik új munkájába. Ám a sors nem hagyja ennyiben a dolgot, és még egyszer megpörgeti kiszámíthatatlan kerekét…

TUDTAD-E?

Ha azt hinnétek, hogy a 8 bites gépek kora lejárt, akkor bizonyára meglepetéssel fogjátok tapasztalni, hogy még ma is fejlesztenek játékokat C64-re. Nemrégiben ért végét a lassan 10 éve indult Newcomer project, és került fel több lap CD-mellékletére az ingyenes játék teljes angol nyelvű verziója. A sok tekintetben úttörő engine-nel dolgozó RPG igazi kihívást jelent a játékosoknak, és emulátorral problémamentesen játszható a mai kor PC-in is. Mindehhez már csak annyit kell hozzátennünk, hogy a fejlesztést a CID stúdió végezte, méghozzá Magyarországon.

A nagy találkozás
"A játékos a számítógéppel játszhatott."

Azokban az években a Stanford egyetem különleges kutatócsoportjában, a SAIL-ben (Stanford Artificial Intelligence Lab, Stanford Mesterséges Intelligencia Laboratórium) dolgozott egy fiatal diák, Don Woods. Az 1954-ben született Don igen hamar kapcsolatba került a számítástechnikával - 11 éves korában, 1965-ben. Első programját 12 évesen írja (és adja el) édesapja vál-



lalatának, amely azt a céget bemutató trade show-n használja. A vállalatot később a híres Honeywell cég vásárolja fel, és Don hozzájut élete első gépéhez, egy Honeywell 416 minikomputerhez. Innen az út egyenesen vezet a Stanford egyetemre.

1976 tavaszán a 22 éves Donnak elmeséli egyik diáktársa, hogy a stanfordi orvosi központ számítógépén egy

érdekes játék található, így Don elkér egy másolatot, és kipróbálja azt a SAIL kompu-terén. Az eltérő operációs rendszerek miatt a program nem fut rendesen, de Woodsnak ezt sikerül megoldania. A játék tartalmaz kisebb-nagyobb hibákat (például van olyan helyszín, amelyet olyan irányból lehet elérni, amerre visz-szafelé nem vezet út), de a fiatal prog-ramozó mégis teljesen le van nyűgözve. "A gép válaszolt arra, amit begépeltél neki, így nem egy, a saját lépéseit meglépő csöndes ellenfél, hanem egy interaktív partner volt.", mondta később Woods. "Ez sok olyan embernek tetszett, akik egyébként ódzkodtak attól a gondolattól, hogy a számítógép ellen játszanak. A játékos a számítógéppel játsz-hatott."

A fellelkesült Woods meglátja a kis programban a nagy lehetőséget, és elhatározza: megkeresi a program íróját, feltüntetett Will Crowthert, és elkéri a forráskódot, hogy kijavítsa a hibákat, és izgalmasabbá, érdekesebbé tegye a játékot. Leveleket küld szét az ARPANET hálózatán, crowther@xxx címmel, ahol az xxx az összes, számba jöhető gép a hálózaton. Sorba érkeznek vissza a hibaüzenetek, és már kezdi feladni a reményt, amikor végre megtalálja Willt a Xeroxnál, aki átadja neki a kódot.

Don hatalmas lendülettel lát munkához. Először is elvégzi a hibajavításokat, majd elkezdi "felöltöztetni" a játékot. Tudni kell, hogy azokban az időkben rendkívüli népszerűségnek örvendtek J.R.R. Tolkien fantasztikus történetei, főleg a Hobbit és a Gyűrűk ura, és a laboratórium legkülönbözőbb szobái és helyiségei viseltek magukon furcsa, a Gyűrűk ura témával összecsengő nevet. Még a nyomtatókra is fel volt programozva egy opcionális "Elvish" fontkészlet, amely Tolkien leírása alapján készült, így nem csoda, hogy Woods átiratában felbukkannak a tündék és egy troll is.

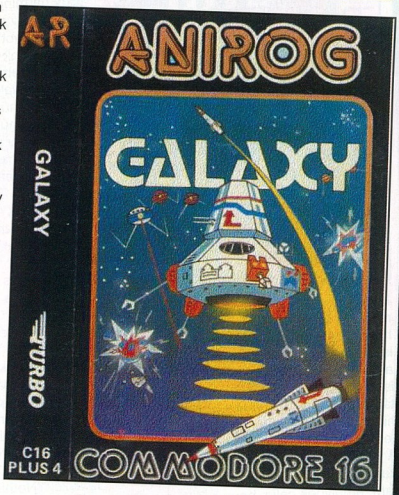
Woods pár hónap alatt elvégezte a munkát. Új akadályokat állított fel, kicsit megbonyolította a barlangot, elhelyezett benne egy kalózt, és "elrejtett" néhány kincset, amelyeket kisebb-nagyobb feladatok, feladványok megoldásával lehetett megtalálni, mindezekért pontokat kapott a bátor felfedező. Tökéletes játékkal összesen 350 pontot lehetett összegyűjteni, emiatt a programot azóta is sokan a "Crowther/Woods-féle 350 pontos Adventure játék"-ként ismerik. Woods maga a játékot Colossal Caves-nek nevezte el, amely felhasználói csoportok, kollégák, barátok révén - köszönhetően Crowther másik "gyermekének", az akkor már az egész Álla-mokat behálózó ARPAnet-nek - szinte pillanatok alatt elterjedt az egész országban (és becslések szerint a játékos kedvű kutatók és tudósok miatt két héttel vetette vissza a számítógépipart ☺). Mivel FORTRAN-ban íródott, könnyen adoptálható volt különböző számítógépekre. Crowther és Woods bátorított mindenkit, hogy töltse le és terjessze a játékot. Így született meg az első játékprogram - és nyomában az egész számítógépes játékipar! (És ne feledjük, a Colossal Caves volt egyben az első játék, amelyet a netről lehetett letölteni!)

AMIKEN JÁTSZHATTUNK - AZ OTTHONI SZÁMÍTÓGÉPEK:

1976	APPLE 1	1984	IBM PC AT
1977	APPLE II / II+		Sinclair ZX SPECTRUM+
	Commodore PET 2001		Apple MACINTOSH
1978	Atari 400/800	1985	Atari 130 ST
1980	Sinclair ZX 80		Commodore AMIGA 1000/2000
1981	IBM PC		Sinclair ZX SPECTRUM 128
	APPLE III	1986	Apple MACINTOSH PLUS
	Commodore VIC 20		IBM PC XT 286
	Sinclair ZX 81		Sinclair ZX SPECTRUM +2
1982	Atari 600/800 XL	1987	Apple MACINTOSH II
	Commodore C 64		Commodore AMIGA 500/500+
	Sinclair ZX SPECTRUM		Sinclair ZX SPECTRUM +3
1983	APPLE IIE	1988	Commodore AMIGA 3000
	IBM PC XT	1989	Commodore AMIGA 4000

EGY SOHA MEG NEM VALÓSULT TERV:

1990-ben a Commodore el akarta készíteni a népszerű C64 utódját, előbb C84DX, majd C65 néven. Nagy dobás lett volna, új processzorral, az Atarinál, és az Amigánál is jobb grafikával, ám épp az utóbbi sikere, néhány kisebb probléma, és a kikalkulált túl magas eladási ár miatt kb. 50 darab elkészítése után a gyártást leállították.



A követők "...varázslatos dolgok..."

Rövid idő alatt megjelentek mások is hasonló játékokkal, hogy csak a két leghíresebbet említsük: 1977 júniusában a Zork, egy trilógia első darabja, melyet Marc Blank, Bruce K. Daniels, Tim Anderson, és Dave Lebling MDL-ben (MUDDLE, a LISP nyelv utódjának szánták) írt a massachusettsi műegyetemen, és amelyre az Infocom nevű játékcég épült (a Zorkból az évek során több mint egymillió példányt adtak el...), vagy Scott Adams Adventureland című játéka 1978-ban, mely a szerző Classic Adventures sorozatának első darabja volt (a program eredetileg egy 16 kilobyte-os, Z80 processzoros RadioShack TRS-80 model I. számítógépen készült). 1980-ban Walt Bilofsky programozó

LEGENDÁK NYOMÁBAN

játékcéget alapított Software Toolworks néven (mely később Mindscape néven vonult be a játéktörténelembe, köszönhetően többek között a Bilofsky által írt híres Chessmaster sakkprogramnak). A cég 1981-ben kiadta a Colossal Caves hivatalos verzióját The Original Adventure néven, így ők voltak azok, akik először fizettek honoráriumot Crowthernek és Woodsnak játékukért.

Nos, Kedves Olvasó, ez a hiteles története az első számítógépes játék világra jövetelének. Mindez 1976-ban, pont egy negyed évszázada történt. Szinte hihetetlen, hogy mennyi mindennek kellett egyszerre, egy időben megtörténnie, és hogy a sokféle, különkülön futó szál hogy kuszálódott össze egyetlen, színes gombolyaggá. És minden történés mögött egyetlen ember állt, Willie Crowther, akire a sors, a kiszámíthatatlan sors az élet nagyszínpadán ezt a különös szerepet bízta.

A történelem és a le-gendák nyomában szegődve, kalandos utazásunk végére értünk. Arra bátorítom az olvasót, hogy pár órára tegye félre az ügyeletes 3D-s játékcsodát, indítsa el az Adventure-t, és szálljon le a föld gyomrába, ahol varázslatos dolgok várnak rá. És ha a barlang valamelyik, szivárványszínben csillogó falán ezt a feliratot látja: "It járt Will és Pat", dőljön hátra székében, hunyja be a szemét, és mondja ki a varázsszót: XYZZY! A többi - és minden más - csak a fantáziánkon múlik. Kellemes utazást!

Kredenc

INTERNETES OLDALAK

Tippek, trükkök és letöltések rengeteg platformra forráskóddal (az eredeti a 350 pontos verzió!): Colossal Cave Adventure
http://members.nbci.com/cybrnaut/advent/advidx.htm
Gyors letöltés PC-re:
http://www.internettrash.com/users/cern_an_i/descrips/advent.htm
The Colossal Caves Adventure Page:
http://people.delphi.com/rickadams/adventure
The Craft of Adventure:
http://lavka.cityonline.ru/nelson.htm
Colossal Caves Review:
http://dencity.com/petro/cave.html
Colossal Caves Revisited:
http://www.caves.org/section/hss/pu94v81.htm#Colossal
Will Crowther interjék:
http://ftp.archive.org/arpanet-o300/WC111.djvu
http://ftp.archive.org/arpanet-o300/WCIOH184.djvu
(az elolvasásukhoz szükséges plug-in letölthető: http://www.lizardtech.com)
Don Woods weblapja:
http://www.icynic.com/~don/
Don Woods interjú:
http://www.avventuretestuali.com/interviste/Original/don_woods_original.htm

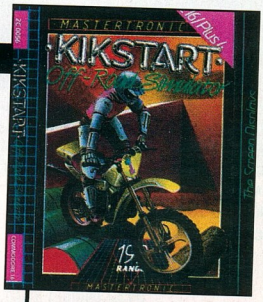
A short history of interactive fiction:
http://www.gaelson.demon.co.uk/inform/short.html
Interactive fiction magazine:
http://www.xyzzynews.com

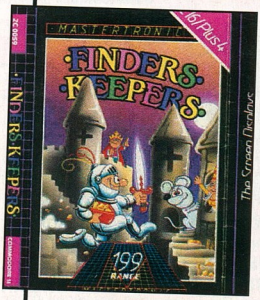
The Software Toolworks:
http://www.toolworks.com/

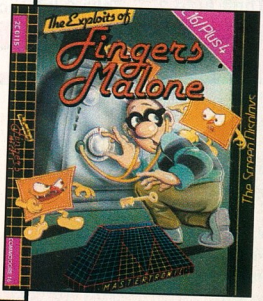
Infocom:
http://www.infocom-if.org/company/company.html
A Zork története:
http://www.csd.uwo.ca/~pete/Infocom/Articles/NZT/zorkhist.html
SAGA- Scott Adams Grand Adventures:
http://www.msadams.com/

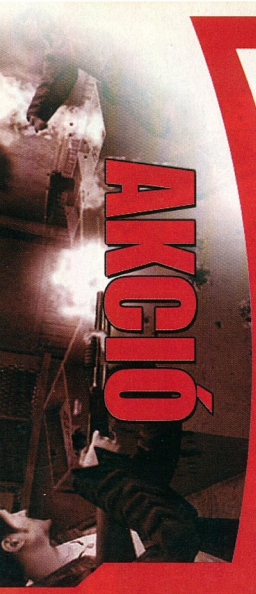
Mammoth Cave hivatalos oldal, rengeteg érdekes, letölthető háttéranyaggal és képpel:
http://www.nps.gov/maca/home.htm
GORP - Mammoth Cave National Park:
http://www.gorp.com/gorp/resource/us_national_park/ky/index_mamm.htm

A BBN:
http://www.bbn.com
Az ARPANET története:
http://www.dei.isep.ipp.pt/docs/arpa.html
Az ARPANET elterjedése (térképek):
http://som.csudh.edu/cis/lpress/history/arpamaps









QUAKE 4

▸ ACTIVISION ● iD SOFTWARE/RAVEN SOFTWARE ● WWW.RAVENSOFT.COM ◂

Az id Software és a Raven Software már nagyon hosszú ideje kapcsolatban állnak egymással, a Raven egyike volt az első csapatoknak, akik licenszelték a Doom engine-t, mely később a Heretic és a Hexen motorja lett. Később a Quake engine-t is licenszelték a Heretic és a Hexen folytatásához.

Most a Raven fogja elkészíteni a Quake sorozat következő részét, s talán ez lesz az első játék, amely már a még fejlesztés alatt álló Doom 3 technológiát fogja használni. Ez persze nem feltétlenül azt jelenti, hogy a Quake 4 előbb jelenne meg, mint az id saját gyermeke, bár az id szerint még nem tiszta, hogy melyik játék lesz előbb kész. A Raven fejlesztési ütemterve nagyban függ attól, hogy az id mikorra fejezi be a Doom 3 engine fejlesztését.

A Quake harmadik részével ellentétben, a Q4-ben ismét lesz single-player is, a már megszokott multiplayer rész mellett. Története a Quake 2-ből jól ismert Stroggos világában fog játszódni, és egy karaktervázlat erejéig képet is alkothatunk róla. A képen egy Strogg gladiátor karakter látható. A Quake 4 megjelenési időpontjáról mindössze egy már jól megszokott információ áll rendelkezésre: When it's done! (Majd ha elkészül!)

15 ... A második menet - Játékfolytatások
18 ... Atlantica
19 ... Red Faction
22 ... Max Payne
27 ... ZAX: The Alien Hunter
28 ... Incoming Forces

TARTALOM

1. Half Life	Sierra
2. Quake III: Arena	Activision
3. Jedi Knight	LucasArts
4. No One Lives Forever	Fox Interactive
5. Alien vs. Predator	Fox Interactive
6. Max Payne	Gathering of Developers
7. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
8. Star Trek: Elite Force	Activision
9. Unreal Tournament	GT Interactive
10. Grand Theft Auto 2	Take 2 Interactive

TOP 10

From Dusk Till Dawn	2001/09	Cryo
Spider Man	2001/09	Activision
Codename Outbreak	2001/09	Virgin
Medal of Honor	2001/11	Electronic Arts
C&C: Renegade	2001/10	Electronic Arts
Mafia	2001/10	Take 2 Interactive
Die Hard: Nakatomi Plaza	2001/11	Sierra
Soldier of Fortune 2	2001/11	Activision
Duke Nukem Forever	2001/12	Take 2 Interactive
Alien vs Predator 2	2001/12	Fox Interactive

ELŐREJELZÉS

QUAKECON 2001

▸ WWW.QUAKECON.ORG ◂

A texasi Mesquite-ben augusztus 9-12-e között került megrendezésre a QuakeCon 2001 elnevezésű rendezvény, ahol Quake 3 face-to-face verseny mellett tartottak egy sajtótájékoztatót, amin az id Software több hivatalos bejelentést is tett.

John Carmack beszélt a Doom 3 grafikai igényeiről, a helyszínen ki lehetett próbálni a Return to Castle Wolfenstein multiplayer részét, melyet szintén egy külső fejlesztő, a Nerve Software készít (a single-player részt továbbra is a Gray Matter Interactive fejleszti), a Raven ismét bemutatta a Jedi Knight II E3 demóját, néhány új jelenettel megspékelve.

Bejelentettek két új, induló projektet, a Quake 4-et, melyet a Raven Software fog fejleszteni, de az id vigyázó tekintete végig fogja kísérni a munkájukat.

A második projekt egyelőre még névtelen. Ez egy kimondottan cooperative típusú multiplayer csapatjáték lesz, melyet a Nerve és az id közösen fejleszt majd, és a Doom 3 engine-jét fogja használni. Talán ez a játék lesz a következő játék (a Quake 3 után), amire a pro-gamerek váltani fognak?

ROMERO ÉS HALL LELÉPETT

John Romero és Tom Hall, az Ion Storm két alapítója alig, hogy befejezte az Anachronox munkálatait, máris kirakták őket az utcára. Azonban nem kell őket félteni, együtt egy új játékot terveznek, melyet a Sin, a Rollercoaster Tycoon és az Age of Empires keverékeként jellemeztek. A játékot PC-re, Xbox-ra és Game Boy Advance-ra is ki akarják adni.

Mostanában járják végig a kiadókat, köztük az Eidos-t is meglátogatták.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

ACTIVISION ● GRAY MATTER INTERACTIVE ● WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/WOLFENSTEIN

Az id és a Gray Matter Interactive bejelentették, hogy a Return to Castle Wolfenstein single-player küldetései mellett lesz multiplayer is a játékban. Ezt egy másik fejlesztő csapat, a Brandon James (volt id-s) által vezetett Nerve Software fogja elkészíteni. Így a Grey Matter zavartalanul összpontosíthat a single-player játékmenetre.

Nerve-ék egy elsősorban csapat-orientált többjátékos-módot terveznek, realisztikus, második világháborús fegyverekkel. Várhatóan 12 pályát mellékelnek, összetett küldetésekkel, olyan helyszínekkel, mint például egy náci támaszpont, vagy egy háború-viselt német falu, vagy éppen egy náci laboratórium. Ezek közül egy olyan pályát mutattak be a QuakeCon-on, amelyen a szövetségeseknek egy tengerparton kikötött kétéltű hajóból kell megtámadniuk egy erősen védett náci erődöt. Majd miután bejutottunk, néhány titkos dokumentum megszerzése után el kell jutni a kommunikációs toronyba, hogy leadjuk a drótot a Szövetségesek Főhadiszállására. Egy kicsit ismerős lehet más játékokból a feladat, lásd Unreal Tournament assault mód, és egyebek.

A játékban lesz egyfajta osztályrendszer, pontosabban 4 karaktertípus közül választhatunk: a katona, a tiszt, a medikus és a mérnök. Mindegyiknek megvan a saját speciális képessége, és a pályákon olykor-olykor létfontosságú lehet egy-egy karakter megválasztása. A Counter-Strike-kal ellentétben, ha elhalálozunk, csak pár másodpercig (azt hiszem, ennek hosszát be tudjuk majd állítani) kell csak külső szemlélődőként néznünk a meccset, aztán újraszületünk, és ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Az alatt a rövid idő alatt pedig megnézhetjük csapattársunkat akció közben, esetleg karaktertípust vagy fegyvert válthatunk, ha karakterünk több fegyver közül is választhat.

INTERNAL PAIN

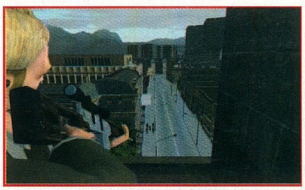
MÉG NINCS ● FANTASY STUDIO ● WWW.INTERNALPAIN.SK

Egy meglehetősen egyedi játék készülget a Fantasy Studio műhelyében. Műfaját tekintve FPS, saját 3D-s engine-t használ, közel 40 pályát tartalmaz majd, és a borongós történettel megtámogatott single mellett deathmatch és co-op módokat is kínál a multiplayert szeretőknek. Eddig szokványos, viszont az már kevésbé, hogy közel 100-féle módon vihetjük végig a játékot, melyhez többféle befejezés is tartozik. Az erős techno beütésű, alaposan textúrázott grafikát használó, sci-fi környezetbe helyezett story szerint a nagy galaktikus katasztrófa utáni túlélők új otthonuk keresése közben barátságtalan lényekbe botlanak, és máris a szó szerinti túlélés lesz az egyetlen cél.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

EIDOS INTERACTIVE ● ELIXIR STUDIOS ● WWW.ELIXIR-STUDIOS.CO.UK

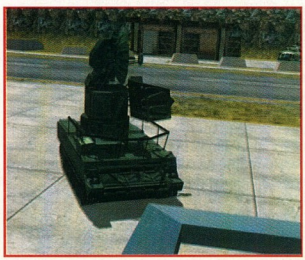
A Republic: The Revolution-ben csekély támogatással, a semmiből kell létrehoznod egy országos ismertségű pártot, ehhez azonban előbb ki kell iktatni a Novistrana jelenlegi elnökét. Tizenhat másik párt (ember vagy gép irányította) mindent meg fog tenni, hogy megállítsanak, és maguk tegyék meg ezt a lépést, továbbá az elnök is mindent elkövet, hogy nála maradjon a hatalom. A játékosok öt különböző szálon követhetik a játék cselekményét, attól függően, hogy politikusként, üzletemberként, bűnözőként, vallási vezetőként, vagy katonatisztként alakítottunk pártot. A játék designja hihetetlenül lenyűgöző, a 3D-s Totality Engine forradalmi tulajdonságokat vonultat fel. Korlátlan bonyolultságú jeleneteket - egy teljes várost is – képes lerenderelni valós időben, mivel a megjeleníteni kívánt objektumok száma végtelen lehet(!). Rengeteg különböző izgalmas esemény követi egymást, az óriási autóversenyektől kezdve a focimeccs utáni zavargásokon át, egészen a hírközlési propagandáig minden. A mesterséges intelligencia képes egy millió élő és lélegző egyedi személyiséggel rendelkező városlakót lekezelni Novistrana városaiban. A játékra elméletileg 2002 nyaráig kell várnunk.



TEAM FACTOR

MÉG NINCS ● 7FX ● WWW.7FX.COM

A cseh illetőségű 7fx csapat készíti a Team Factor névre keresztelt, csapatjátékra épülő multiplayer akciót, mely az úgynevezett „Árnyék" katonai műveleteket veszi górcső alá. Az újdonságot némi RPG beütés szolgáltatja, ami a gyakorlatban egy képességrendszer használatát jelenti: miután kiválasztottuk csapatunkat és karakter-osztályunkat, beállíthatjuk, mely speciális képességeinket akarjuk fejleszteni. Az így kialakult képzettségünket aztán különleges fegyverek és eszközök használatával kamatoztathatjuk. Technikai oldalról csontváz alapú animációt, valósidejű fény és árnyékkezelést, 3D-s hangzást és 60 játékos kezelésére alkalmas multiplayer játéklehetőséget kínál majd a Team Factor.



NEW WORLD ORDER

PROJECT THREE INTERACTIVE ● TERMINATE GAMES ● WWW.INSOMNIASOFTWARE.COM/THE_GAME/INDEX.HTM

Végre talált magának kiadót a svéd Termite Games, és alá is írtak egy szerződést, miszerint a holland Project Three Interactive fogja kiadni világszerte a New World Order névre keresztelt first-person shootert. A New World Order egy csapatjáték-alapú multiplayer game, melyben rendkívül kidolgozott környezetben, élethű fegyverekkel harcolhatnak egymással a csapatok. A játékban megvalósított fizika, a "fáradtság rendszer", a választható fegyverek is fokozzák a kiegyensúlyozott, élethű játékélményt. A multiplayer mód mellett más módokat is felvonultat a játék, mint például cooperative mód és a single-player mód. Single-player módban szimpla küldetéseket kell teljesítenünk: meg kell védenünk egy high-tech laboratóriumot a támadóktól, vagy egy nagy házat kell megrohamoznunk, esetleg egy célpontot felderíteni és megsemmisíteni, vagy egy meglepetés-szerű támadást végrehajtani egy raktárban, kikötőben. Ebből látszik, hogy a történet nem igazán erőssége a New World Order-nek. Két csapat közül is választhatunk, az egyik a Global Assault Team (GAT), mely egy szervezett bűnözés ellen – a Világ Rendőrség által- létrehozott osztag. A másik csapat pedig a Syndicate, a szervezett bűnözés legjobban szervezett tömörülése a világon. A csapatokban öt karaktertípus közül választhatunk: Sniper – mesterlövész, Assault – katona, Tactical - taktikai tanácsadó, Explosives expert - robbanóanyag-szakértő, Close-combat expert - közelharc-szakértő. A játék saját fejlesztésű engine-t használ, mely többek között rendkívül részletesen kidolgozott helyszíneket képes megjeleníteni, támogatja a pixel-alapú megvilágítást és árnyékolást. A Dynamic Visibility Analysis - DVA - névre keresztelt motor egyébként eredetileg a Decay-hez készült, de annak fejlesztését abbahagyták. A New World Order megjelenése 2002 márciusa körül várható.

DOOM 3

MÉG NINCS ● ID SOFTWARE

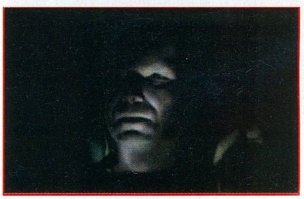
Ezen a sajtótájékoztatón mutatta be másodszor John Carmack a Doom 3-at a publikumnak. Néhány új jelenet mellett a MacWorld-ön látott videót is viszontláthatták a szerencsések, sajnos ezúttal nem engedtek be semmilyen kamerát, fényképezőgépet, így nincs is képanyag az eseményről. A sajtótájékoztató végén az újságírók kérdezhettek, így megtudtunk még pár apróságot a játékról:

A játék várhatóan 30 fps-sel fog szaladni egy GeForce3-on, ami nem is annyira meghökkentő, hiszen még a játék motorja sincs kész, és mire megjelenik a boltokban, addigra már szinte mindenkinek legalább egy GeForce3, esetleg egy GeForce4 szintű kártya fog duruzsolni a gépében. Ami mellesleg kelleni is fog, hiszen csak a karakterek 250000 (nem elírás, kétszázötven-ezer) poligonból állnak majd. Teljesen új a renderelő motor, szakítottak az eddigi Quake engine-eknél megszokott eljárásokkal, valószínűleg ez az engine egy új technológiai modell lesz az elkövetkezendő 5 évre.

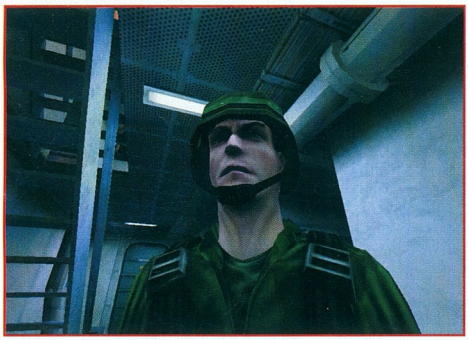
Szinte biztos, hogy portolják majd Xbox-ra a Doom 3-at, ellenben a Playstation2 nem rendelkezik akkora teljesítménnyel, hogy gond nélkül futtatni tudja a stuffot, így ez a feladat vagy egy külső fejlesztő csapatra hárul, vagy nem is lesz PS2 port… Az id úgy nyilatkozott, hogy ez a munka tiszta „hack job" (vagyis le kell butítani a játékot, nagyon…). De azért gondoljunk csak bele, amíg egy Playstation2 apró átalakításokkal akár nagy hatótávolságú katonai berendezések vezérlő egysége is lehet, akkor milyen terület vár mondjuk egy Xbox-ra, amin már eldöcög majd a Doom 3? :) Talán az űrhajózás, vagy az atomkutatás területén lenne érdemes tapogatózni? :P

De térjünk vissza témánkhoz. Hangrendszer téren is továbblépnek a srácok: Dolby Digital 5.1-es rendszer lesz a default, melyet egyébként Greame Devine fejleszt. A zenét a Nine Inch Nails-es Trent Reznor szállítja majd.

A mesterséges intelligencia implementálása még igen kezdetleges állapotban van, csak most kezdték betáplálni az adatokat… :)



A MÁSODIK MENET - JÁTÉKFOLYTATÁSOK



TEAM FORTRESS 2
BROTHERHOOD OF ARMS

SIERRA ● VALVE SOFTWARE ● WWW.TEAM-FORTRESS2.COM

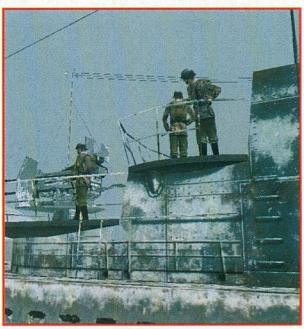
Három év telt el a Team Fortress Classic megjelenése óta, és hogy mennyit fejlődött a számítástechnika, azt épp a hamarosan megjelenő TF2 kapcsán mérhetjük le, amely minden bizonnyal új fejezetet nyit a multiplayer játékok történetében. A taktika szerves része lesz, hogy csapattagjainkkal beszélgessünk élőszóban! (Társunk szájmozgása a beszédéhez lesz szinkronizálva (!), közeledtére felhangosodik, eltávolodva elhalkul…)

A TF2-ben tizenkét katonatípus közül választhatunk. A legfontosabb a Commander, aki a csapatot irányítja, és gyors döntéseket hoz. A harctér hősei: a Mariner, a Ranger, Sniper és a Machine Gunner, a sebesülteket gyógyító Medic, az Engineer (mérnök), a kezdő játékosokat kiképző Instructor, a Spy (kém), a robbanóanyaggal felpakolt Commando, és a lángszórós Pyro.

Az új motor poligongazdag, hihetetlenül részletes modelleket ígér, amelyek az Intel új MRM (multi-resolution mesh) technológiája segítségével a felhasználó processzorának teljesítménye alapján kerülnek kidolgozásra.

A játékmódok és küldetések sok újdonsággal szolgálnak majd. 20 map, 3 escort map, ahol más játékos vagy az AI által irányított fontos személyt kell megvédelmeznünk, például Afganisztánban. Lesz olyan küldetés is, ahol klasszikus RTS módon először mérnökeinknek elő kell készíteni a terepet a csapat érkezésére. Igen magas fokú az AI, a játékban szereplő botok öntanulóak, a Commander például okul előző hibás döntéséből.

A TF2-t az év végére ígérik fejlesztői.



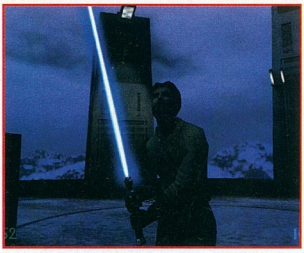
HIDDEN AND DANGEROUS 2

TAKE2 INTERACTIVE ● ILLUSION SOFTWORKS ● WWW.HIDDEN-AND-DANGEROUS.COM

1999 őszén alaposan meglepte a világot egy kis cseh cég, az Illusion Softworks. II. világháborús, csapatalapú játékuk az év egyik legjobb taktikai-stratégiai alkotása lett. Hamarosan megjelent a kiegészítő lemez és egy hír, hogy a fiúk elkezdték az új rész fejlesztését.

A Hidden And Dangerous 2-t kezdetben az első rész felspécizett motorjával akarták meghajtani, ám hat hónap után áttértek az erősebb és megbízhatóbb LS3D engine-re, amely mellett egy, a Soldier of Fortune-hoz hasonló alrendszer felel a valósághű sérülésekért. A realitásról talán elég annyi, hogy az új erőforrás a kilőtt lövedékek röppályáját valódi fegyverek ballisztikai adatai alapján számolja ki…
A játékban egy 4 tagú csapatot kell irányítanunk, amelynek a Brit Hadsereg speciális alakulataként az ellenséges vonalak mögött igen veszélyes feladatokat kell végrehajtania, 9 kampány 20 küldetésén át, Burmától Európán és a sarkvidéken keresztül egészen Afrikáig. (Individualista játékosok számára lesz egy „magányos farkas" üzemmód is…)
A feladatok összetettebbek, mint az első részben, sok új elemmel találkozhatunk (pl. egy dokumentum lefotózása), miközben néhány újabb fegyvert (lángszóró!), és rengeteg járművet (tank, motorkerékpár, repülőgép, stb.) is kipróbálhatunk.
A multiplayer rajongók 10 különféle módban, egyszerre harmincan játszhatnak majd – akár a fritzek oldalán is!

A fejlesztők szerint a játék megelégszik egy PII 400-as erejű géppel, 64 MB RAM-mal. Ha minden jól megy, ezt még az idén ősszel kipróbálhatjuk.



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

LUCASARTS ● RAVEN SOFTWARE ● WWW.LUCASARTS.COM/E3/SEVEN

A Raven-nek most igen jól megy, tele vannak éppen futó- vagy induló projektekkel. Legalább 2 évre előre be vannak táblázva, a Jedi Knight II: Jedi Outcast mellett készül a Soldier of Fortune II, és ők fogják elkészíteni a Quake negyedik részét is.

Időben 13-14 évvel a Csillagok Háborúja eseményei után játszódik a történet, Kyle Katarn néhány évvel ezelőtt bosszulta meg apja halálát és mentette meg a Jedi Völgyét Jerectől és az ő sötét Jedijeitől. Kyle ereje csökkenni kezdett, mert félt, hogy elcsábítja az Erő sötét oldala. Ezért rábízta a fénykardját Luke Skywalker-re, és megesküdött, hogy soha többet nem fogja használni. Ám amikor felbukkant egy új, galaxist fenyegető veszedelem, Kyle tudta, hogy vissza kell kapnia a múltját, hogy megmentse a jövőjét.

Ez után a banális sztori után lássuk, milyen feature-öket láthatunk viszont a játékban. Grafika terén a Jedi Knight II 3D-s megjelenítéséért is a Quake 3 Arena felturbózott motorja lesz a felelős, mely mellesleg nagyban hasonlít a Soldier of Fortune II motorjára. Alapvetően first-person nézetben fogunk játszani, de amikor fénykardra váltunk, automatikusan átvált az engine külső nézetbe. Persze más fegyverek is lesznek a játékban, úgymint nyílpuska, stun baton, Bryar blast pistol, blaster rifle, és bowcaster. Mint ahogy az első részben, ebben is találunk néhány igen hasznos Erőt:

Lökés (Push) – Ellökheted magadtól az ellenséget, mint ahogy Obi van is tette az Episode 1-ben
Vonzás (Pull) - Magadhoz ragadhatod az ellenséged, hogy utána lekaszabold a lézerkardoddal
Ugrás (Jump) – Ugrás, jó nagyot.
Kopogás (Knock) – Kopogni tudsz egy távoli falon, ezzel megzavarva az ellenséget.
Összezavarás (Confuse) – Össze tudod zavarni az ellenséged annyira, hogy nem fog észrevenni téged. Ezt Jedi Mind Trick néven is emlegetik.
Sokk (Shock) – Egy igen erőteljes „fénylökés".
Fojtogatás (Choke) – Ezzel fojtogathatod az ellent (ha téged fojtogatnak, azt abból fogod észrevenni, hogy felfelé nézel az égre harc közben).
Gyorsaság (Speed) – Gyorsabb haladás.
Gyógyítás (Heal) – Ehhez azt hiszem, nem kell hozzáfűzni semmit.
Kard dobás (Saber Throw) – Nekidobhatod a fénykardod az ellenségednek, de mondjuk egy jedi - legyen az akár egy sötét jedi, vagy te - blokkolni tudja ezt a támadást.

Az egyjátékos mód mellett természetesen lesz multiplayer mód is – botokkal, vagy online -, olyan, mint például sima deathmatch, csak fénykarddal való küzdés, vagy éppen capture the flag.

Valószínűleg 2002 tavaszán jön ki a játék, PC-re és MAC-re. Linux port lehetséges, erről nincsenek információk, hasonlóképpen arról sem tárgyaltak még, hogy konzolon meg fog-e jelenni a JKII.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

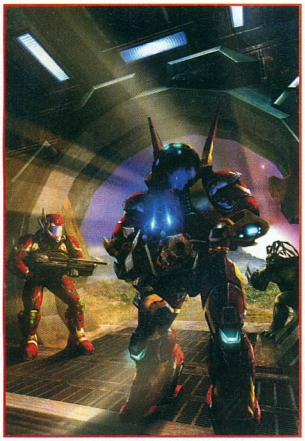
ACTIVISION ● RAVEN SOFTWARE ● WWW.RAVENSOFT.COM/SOLDIER2.HTML

A Raven játéka a Quake 3 Team Arena engine-jét használja, persze kicsit átalakítva és némi saját technológiával kipótolva. Például a ROAM névre keresztelt táj rendszerrel, mely sokkal nagyobb területeket képes megjeleníteni, és kidolgozottságában is lekörözi az id megoldását. A fű és a fák levelei lengedeznek a szélben, s rendkívül kidolgozott időjárás effektek - köd, eső és hó - teszik még realisztikusabbá a játékot.

Az első részt igazán feledhetetlenné a Ghoul karakter engine tette, mely lehetőséget adott, hogy a testrészek külön is válhattak a testtől, tehát szét lehetett lőni az ellenség kezét, lábát, fejét, stb. Az új részben használt Ghoul II-ben ezeket az egyedi zónákat megnövelték, 26-ról 36-ra. A modellek részletessége is nőtt, immár több mint 3000 poligonból állnak, az első rész 300 poligonjához képest. A modellek szemei mozognak, és mivel különböző effekteket rendelhetünk pontosan meghatározott helyhez a modell felszínén, így gond nélkül megjeleníthető a golyó ütötte lyuk, vagy a testbe állított kés. A fegyver-modellek gondos kidolgozottságának hála azokra is különböző objektumokat helyezhetünk (pl. hangtompítót, távcsövet).

A történet szerint, a Shop (az első részből ismert titkos antiterrorista szervezet) azt a feladatot tűzte ki John Mullins számára, hogy meg kell állítania egy terrorista csoportot, mert azok halálos vírust akarnak szabadjára engedni Kolumbiában. A vírus nyomait kutatva a 10 küldetés alatt eljutunk majd Kolumbiába, Kamchatkára, Hong Kong-ba és Svájcba, mindezt több mint 70 pályára lebontva. Vezethetünk majd teherautót, helikoptert, és még a száguldó vonat megfékezése is ránk vár. A készítők megpróbálják a küldetéseket is minél realisztikusabbá varázsolni, és ebben az igazi John Mullins (akiről a játékban szereplő karaktert mintázták) van segítségükre.

Mullins képes lesz társalogni NPC-kel, ám ezzel óvatosan kell bánnunk, mivel a segítők és fontos információk birtokosai mellett lesznek, akik azonnal leadják a drótot, hogy a környéken szaglászunk.
Kapunk még egy véletlenszerű küldetésgenerátort is, melynél csak a küldetés típusát kell kiválasztanunk (lopakodó, romboló, túszszabadító).
A Soldier of Fortune II: Double Helix jelentős újításokat vonultat fel elődjéhez képest, reméljük érdemes rá várni. Várható megjelenés: idén télen.



UNREAL 2

INFOGRAMES ● LEGEND ENTERTAINMENT ● WWW.UNREAL2.COM.

Az Epic legendás játéka, az Unreal 1998-ban jelent meg. Azóta a fejlesztőket folyamatosan nógatták a folytatás megírására, míg végül a Legend Entertainment (Wheel of Time, Unreal Mission Pack) megbízást kapott az új rész kifejlesztésére.

Az Unreal 2 ugyanabban az időben és univerzumban játszódik majd, mint elődje, azonban új főhősünk lesz, és 20 újabb idegen fajt ismerhetünk meg. A játékosnak 13 küldetésen, 25 szinten és tíz különböző helyszínen kell a legváltozatosabb feladatokat megoldania, mint például a fogolyszöktetés, őrjáratozás, és persze a hagyományos hentelés.

A vadonatúj Unreal 2 motor fantasztikus élményt ígér, hatalmas külső helyszíneket, ahol mérföldekre el lehet látni, míg a hozzá fejlesztett alrendszer élethű füstökről, tűzről, üvegtörésről, időjárás-effektekről, összegyűrődő ruhákról és összekócolódó hajakról gondoskodik.

A fegyverzetet 15 különféle henteskészség képviseli, amelyek a Gunman Chronicles-hez hasonlóan „testre szabhatóak" lesznek, mint például egy gránátvető, amelyet gyújtóbombával, füstgránáttal, mérges gázzal vagy EMP-vel láthatunk el.

A multiplayer rész három különböző bajnokságból (tournament) fog állni, és ezek mindegyikében megtaláljuk majd a szokásos DM, TDM, CTF és Last Man Standing opciókat, de a Legend egy új játékmódot is ígér, amelyet egyelőre még titok övez. Jó hír, hogy nemcsak online-ban játszhatunk majd, hanem jól felkészült botok ellen is.

Ha minden az ígéretek és tervek szerint alakul, az Unreal a jövő év egyik nagy szenzációja lehet. A fejlesztők állítják, hogy egy PII/450 és egy Geforce I elég lesz a játékhoz. Meglátjuk – bárcsak már látnánk! – 2002 elején.

ALIEN VERSUS PREDATOR 2

SIERRA ● MONOLITH ● WWW.SIERRASTUDIOS.COM/GAMES/ALIENSVSPREDATOR2/

1999-ben a Rebellion különleges FPS-t jelentetett meg, amelyben nem egy, hanem három főhős (minden univerzumok három legvérengzőbb faja, az Alien, a Predator és az amerikai tengerészgyalogos) bőrébe bújva retteghettük végig éjszakáinkat.

Készíthetjük a szemcseppeket: hamarosan itt a folytatás, az Alien versus Predator 2. A játékot az FPS rajongók számára oly kedves Monolith cég fejleszti, olyan játékok atyja, mint a Blood, a SHOGO vagy a No One Lives Forever.
Az AvP2-ben mindhárom fajnak saját küldetést kell végrehajtania, amelyek a sztori bizonyos pontjain keresztezik egymást. Fajonként hét-hét misszió lesz, amelyek a NOLF-hoz hasonlóan fejezetekre lesznek bontva, összesen 21-re (missziónként 3-3). Ami kiemeli a játékot, az minden bizonnyal a grafikája lesz. A híres Lithtech motor 2.5-ös verziója a NOLF-nál is jobban kidolgozott, élethű karaktereket biztosít, végre igazi, nadrágba ijesztő Aliennel. Az új rész az elődjénél kevesebb sötétséget, ám jóval részletgazdagabb 3D-s környezetet ígér, mindezért azonban fizetnünk kell - minimum egy PIII 450 árát…
Arzenálunk a régiek mellé újabb fegyvereket és eszközöket vonultat föl, ez utóbbiból érdekes lehet a tengerészgyalogos kézihegesztője, amellyel ajtókat zárhat le (nem lesz viszont jetpack), míg a Predator AvP-beli powerupjait hordozható újratöltő modul helyettesíti.
A multiplayer rész 12 szintet kínál, régi és új módokkal (a DM és TDM mellett Evac, Survival, Hunt és Overrun), amelyben Alienként akár a Facehugger és a Chestburster típusokkal is irthatjuk az ellent.

A gép- és gyógyszervásárlással sietnünk kell – a játék a hírek szerint már idén késő ősszel landol a boltok polcain.

ATLANTICA

MÉG NINCS ● LONELY CAT GAMES ● WWW.LONELYCATGAMES.COM

AZ INKÁK ÉS ATLANTISZIAK ŐSI HÁBORÚJÁBA BELESZÓL EGY FÖLDÖNKÍVÜLI HATALOM - FIRST PERSON SHOOTER 2002-ES SZÍNVONALON.

Kiadót keres a Lonely Cat Games fejlesztőcsapata az Atlantica munkacímet viselő first person shooter játékához, mellyel 2002. első negyedévére lesznek teljesen készen. A klasszikus Doom klón stílusjegyek ellenére a játékban már az első információk alapján is van némi fantázia, s úgy gondoltuk, egy kicsit utána nézünk a fejlesztés jelenlegi helyzetének.

Az Atlantica kerettörténete a Krisztus előtti 3000-ben fog játszódni, amikor a Föld két uralkodó népe az inkáké és a legendás Atlantisz királyságé. A két nemzet természetesen hadban áll egymással, de a helyzet kiegyensúlyozott; az inkák számbeli fölényét jól ellensúlyozza az atlantisziak kimagasló technikai fejlettsége. A konfliktus forrása, hogy a Naprendszer 10. bolygójáról idegenek érkeznek, és kereskedni kezdenek az inkákkal, „fegyverért ásványkincset" alapon. Az idegen technológiával felvértezett inka hadsereg offenzívát indít Atlantica ellen, mely harc kimenetele csak rajtunk, játékosokon múlik.

Az alkalmazott grafika a Hidden and Dangerous-féle Instanity Engine; melynek segítségével a programban alkalmazásra került a csak az Engine által támogatott light-maps mellett az enviroment mapping, a bump-mapping, a real-time deformed geometry, továbbá a látványt kiegészítő speciális, tükrözött fény-árnyék hatások, és a továbbfejlesztett köd effektusok.

A fegyverek a műfaj adottságainak megfelelőek; lesz többek között gránát és rakétavető, sugár és plazmavető. A Lonely Cat Games elképzelése szerint azonban a játék alatt nem lehet majd egyszerre támadni, illetve védekezni, ami annyit tesz, hogy ha ránk lőnek, először védekeznünk kell a pajzsunk aktiválásával, és miután ezt megtettük, lőhetünk csak vissza. A lőfegyvereken kívül az Atlantica eszközrendszere a különböző álcák és csapdák használatával fog kiegészülni, melyek alkalmazásával esetenként elkerülhető lesz a frontális támadás.

Egyjátékos módban az inka invázió és az idegenek elleni harc lesz a feladatunk, az atlantisziak védelme érdekében. A történet a Földön, négy egymástól eltérő éghajlatú Holdon és a naprendszer 10. bolygóján játszódik. A tutorial rész természetesen az Atlanticán lesz, melynek teljesítése esetén a játékos választhat, hogy a négy Hold közül melyikre utazik először. A döntéstől függetlenül mind a négy hold misszióit teljesíteni kell, mielőtt a végső hadjárat megkezdődne a 10. bolygón. Az Atlanticában 17 egyjátékos küldetés fog szerepelni, mely missziók teljesítése során több alkalommal is kapni fogunk segítséget az őslakosoktól, sőt, alkalmanként harcostársak is hozzánk fognak szegődni. Mindezek felett a programban lesznek irányítható járművek is, melyek mindig az éppen aktuális helyszínnek megfelelően használhatóak. A kezdetekkor karakterünknek csupán egy plazmavetője és pajzsa lesz, továbbá egy Memobox nevű kommunikációs egysége, melynek segítségével megfejthetjük az utunkba kerülő hieroglifákat, tájékozódhatunk a beépített térkép segítségével, illetve használhatjuk a Memoboxot mozgásérzékelőként, távirányítóként, vagy egyszerű rádióként.

A multiplayer játékmódok lesznek igazán csak érdekesek a fejlesztők szándéka szerint, amit első látásra a szokatlanul nagy számuk is sejtet. Ígéretesnek tűnik, hogy a többjátékos módok szinte mindegyikében lesz lehetősége a játékosoknak, hogy legfeljebb négy gépi segítőtársat (NPC) rendeljenek maguk mellé, akiket a Memobox segítségével utasíthatnak. Így például már két játékos fellépése esetén is 10 karakter küzd majd egyszerre a Death Match arénáiban. A DM mellett tervezett mód a Clan War (CW), és a Brothers in troubles (BIT), mely lényegében a single missziókon játszható cooperative mód maximum négy játékossal. További lehetőség lesz a már ismert Capture The Flag (CTF) mellett a Power-Point Hoard (PPH), a Guard Line Patrol (GLP), és a Fugitive (FG+) módok használatára, mely mindegyike csapatalapú játék.

C5

RED FACTION

▸ THQ ● VOLITION ● WWW.REDFACTION.COM ◂

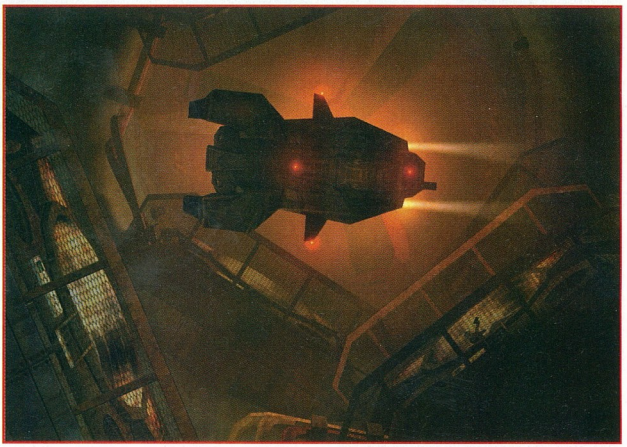
TELJESEN SZÉTLŐHETŐ JÁTÉKTÉR, SZABADON ALAKÍTHATÓ KÖRNYEZET - A VOLITION ÚJ ENGINEJÉNEK KÖSZÖNHETŐEN EZ MA MÁR VALÓSÁG. URAIM, A RED FACTION MEGÉRKEZETT!

A 3D és az FPS valahol az id Software Wolfeinstein 3D nevű játékával kezdődött pontosan tíz éve, és folytatódott a cég legendás Doom, majd Quake sorozatával. Új lehetőségeket tárt fel az Unreal, az Epic gyöngyszeme, majd a Sierra/Valve Software a hatalmas sikerű Half Life-ban megmutatta, vannak még tartalékok a műfajban. A Volition - olyan sikerek atyja, mint a Descent sorozat, a Freespace 1 és 2, valamint a Sacrifice - úgy döntött, elérkezett az idő, hogy továbbgondoljuk és átértelmezzük a 3D fogalmát. A tavalyi évben valódi szenzációként hatott a bejelentés, amelyben a cég közölte: új FPS stílusú játékuk, a Red Faction számára egy olyan, Geo-Mod nevű motort fejlesztettek ki, amellyel a játékban minden tárgyat, objektumot valós időben és valósághűen meg lehet semmisíteni, fel lehet robbantani. A folyamatosan megjelentetett screenshotok elég meggyőzőek voltak, ám az idei E3 látogatói már ízelítőt kaphattak abból, amit a frissen kiadott demót kipróbálva, vagy a teljes játékot megkaparintva mi is megtapasztalhatunk: a cég nem a levegőbe beszélt! A Geo-Mod (a szó a Geometric Modification rövidítése) valóban forradalmi eszköz, amely minden bizonnyal új (és jó!) irányba tereli azt a műfajt, amelyre sokan azt mondták: sok újdonságot már nem tud nyújtani, legfeljebb a következő generációs videokártyák nyújtotta újabb effektek, látványelemek terén.

A sztori a műfajban jól bevált sci-fi vonalat erősíti: a nem is túl távoli jövőben a Föld erőforrásai kiapadóban vannak, az emberiségnek új lehetőségek után kell néznie. A Mars mélye értékes nyersanyagokat rejt, így egy Ultron Corporation nevű vállalat megkezdi azok kiaknázását. Busás keresetet, nagy kalandot ígérnek mindazoknak, akik munkára jelentkeznek a vörös bolygó gyomrába. Ám a bányák csak „vért, verejtéket és könnyeket" rejtenek: a vállalat a bányászokat szinte rabszolgaként dolgoztatja, állig felfegyverzett zsoldosok felügyelete alatt, akik előbb lőnek, csak azután kérdeznek. Tetézi a bajt, hogy egy különös betegség szedi áldozatát a munkások között: az egyszerűen csak Plague-nek (Dögvész) nevezett kór dühöngő mutánsokká változtatja az embereket. A betegeket a vállalat laboratóriumába szállítják, ahonnan egyikük sem tér vissza. Az elégedetlenség egyre nő, csak egy szikra kell, és lángra lobbanhat az egész bolygó. És egy este...

A játékos Parker, az egyszerű bányász bőrébe bújhat, aki akaratlanul is kirobbantója lesz a lázadásnak, amely valódi forradalommá terebélyesedik. Parkernek egyetlen lehetősége van: a bányászok vörös szkafanderéről elnevezett felszabadító mozgalom, a Red Faction (Vörös Frakció) botcsinálta vezéralakjaként felveszi a harcot, hogy túlélje az egészet, miközben lassan feldereng előtte a járvány szörnyű titka...

Ami a végigjátszás során először megragadja a játékost, az a hihetetlen szabadságérzet. Ebben a játékban valóban bármit megtehetünk. 20 szinten keresztül - amely végigvezet minket a bányajáratok útvesztőiből a Mars felszínén át, a bolygó körül keringő űrállomásig - 15 (!) különféle fegyver birtokosai lehetünk, sőt, kalandjaink során 5 járművet is vezethetünk, többek között egy tengeralattjárót, egy űrsiklót és egy önjáró bányafúrót (lásd az Emlékmás (Total Recall) című filmet!). A Geo-Mod-nak köszönhetően valóban korlátlan megoldási lehetőség kínálkozik az egyes feladatok



végrehajtására. Előttünk egy birtokba vehető jármű, de egy sziklafal tövében ácsorgó kis csapat katona őrzi. Mit tehetünk? Választhatjuk a „hagyományos" FPS megoldásokat: leszedhetjük őket egy távcsöves puskával (sniper) vagy a jól bevált railgun-nal vagy – elővehetjük a rakétavetőt, és a katonák feje fölé célozva beleküldhetünk egy rakétát a falba, hogy a kirobbanó kövek halálra sújtsák őket! Igen, nem tévedés: az új motornak hála a legelvadultabb ötletekkel kergethetjük a kétségbeesésbe – és a halálba – ellenfeleinket. Fedezéket keresünk nyílt terepen? Robbantsunk krátert a földbe, és ugorjunk bele! Egy rakéta a sziklafalba, az ajtó mellé: a dühödten berontó katona csodálkozva forgolódik, hol lehetünk – annál nagyobb lesz a meglepetése, amikor a frissen készített lyukból a nyakába ugrunk! Hogy elrémítsük ellenfeleinket, a holttestekből takaros kis „áldozati oltárt" építhetünk. Reménytelen feladatnak látszik, hogy egy jól felfegyverzett páncélozott gépkocsit megállítsunk? De hisz ott van mögötte egy folyó a hegy lábánál! Néhány jól irányzott lövés, és a lezuhanó sziklák elállják a víz útját, amely kilép medréből, és elsodorja a járművet! Kössük össze a kellemest a hasznossal: a Red Faction soha nem látott szépségű és valósághű üvegtöréssel kápáztatja el a játékost – így aztán, ha ellenfelünk óvatlanul egy ablak alatt keres menedéket, ne rá célozzunk, hanem a feje fölé! Mi gyönyörködünk az ezer apró darabra repedő üvegben, a lehulló éles szilánkok pedig úgyis megteszik a magukét…
A hanghatások és a zene tökéletesen szolgálják a hangulatot, és azok a játékosok, akiknek hangkártyája ismeri az EAX szabványt, igazán ott érezhetik magukat az események közepén.

E sorok sokat látott írója töredelmesen bevallja, bizony párszor neki kellett szaladnia a végigjátszásnak, mert annyi felfedezni és kipróbálni valót talált a játék közben, hogy néha kitűnő célpontot kínált a rá vadászó katonáknak...Már a kiképzés során is el-el tátottam a számat. Amikor például egy medence partján állva kiképzőtisztem a szakadékok átugrását akarta gyakoroltatni velem, a negyven fokos szobámban ülve elég volt egyetlen pillantás a csillogó, hűs víztükörre (víz az, ha én mondom!) – és fejest ugrottam a habokba…

A tréning – ilyet se sokat láttam eddig – átmenet nélkül vezetett át a játékba! Máris ott találtam magam az események közepén, és minden olyan gyorsan történt… Lejárt a műszak. A barátommal kijöttünk a bányából. Az őr belekötött. Szó szót követett. Összeverekedtek. A katona kezében felsistergett a gyűlölt elektromos bot… A barátom leütötte az őrt… Az eseményeket figyelő zsoldosok azonnal agyonlőtték … Én önkéntelenül felkaptam a fegyvert… Katonák rohantak felém, vadul lövöldözve. Mit tehettem volna? Nem akartam meghalni. Ha ez a túlélés ára, hát legyen. De ezek az őrök. Jól képzettek. Messziről észrevesznek, és fedezékbe bújva pontosan céloznak. De nem adom könnyen a bőrömet! Ismerek egy-két trükköt – no meg a bánya zegzugos útjait…

Igen, az AI, azaz a mesterséges intelligencia nagyon fejlett, sőt: talán túlságosan is! Az biztos, hogy nem lesz egyszerű dolga

VÉLEMÉNY

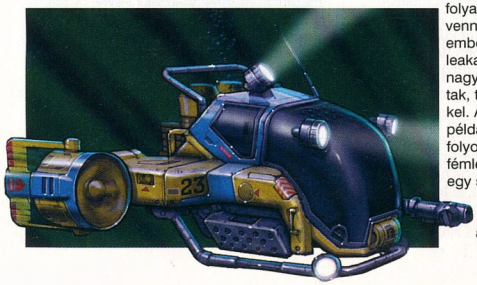
Nem kerülhette el a sorsát a Red Faction multiplayer változata, így elkezdtük nyüstölni a szerkesztőségben is. Tapasztalataink szerint néhány módosítás nem ártana benne, hiszen a sérthetetlenség eléggé kiegyenlítetlenné változtatta a harcot, ám az olyan lehetőségek, mint a hőtérkép (a railgun esetében, vagy a rakétavetőn, előbbi esetében a falakon keresztül is) kimondottan pozitív hatást váltottak ki, feldobták a játékot. Amúgy a pályák egész jól ki lettek találva, habár az, hogy egyes helyek rejtve lettek (kirobbantható falakkal elzárva), számomra nem túl szimpatikus, hiszen így egyrészt előnybe kerül az, aki már felfedezte az adott helyet, másrészt egyszer robbantjuk ki, aztán többet már nem számít akadálynak, egyszóval a játék talán első 10 percében van értelme a dolognak. Nem így a szétrobbantható hidak, azzal ugyanis igencsak az ellen alá pörkölhetünk. Egyre azonban készüljünk fel, 10Mbites hálón a jelenlegi verzió még lagzott néha. Összefoglalva tehát: az újításokat figyelembe véve a móka biztosított, ám nem hinném, hogy a Quake jelenlegi pozíciója veszélyben forogna.

Chilly

annak, aki végig akarja küzdeni a játékot. Villámgyorsan kell dönteni és cselekedni, és a már sokat emlegetett szabadságfok miatt ez néha nem is olyan könnyű. Lövéseink egyébként „helyzetérzékenyek", egyszerűbben fogalmazva: az ellenfélnek ott fáj, és ott vérzik, ahol meglőttük. Ilyenkor sebesülten könyörgőre fogják a dolgot, és elbicegnek. Elég szadista dolgokat lehet művelni – egy bányajáratot vizsgálva találtam meg az első távirányítású plasztikbombámat, és épp a tanulmányozásába kezdtem volna, amikor betoppant egy őr. Hirtelen mozdulattal a testére tapasztottam a robbanószerkezetet. Szerencsétlen figura félőrülten rohangált összevissza, egyenesen a másik két katona felé, miközben hüvelykujjam lassan leereszkedett a detonátorra.

A fegyverek mindegyike rendelkezik másodlagos tüzelési móddal. A távcsöves mesterlövész puskánál ez a zoom lehetőségét kínálja, a railgun-nál szintén egyfajta zoom, amelyben a fegyver nagyméretű monitorján hőképet látunk, azaz ebben az üzemmódban észrevehetjük a fal mögött rejtőzködő ellenséget! Az automata fegyvernél normál módban rövid sorozatokat engedhetünk el, míg a másodlagos tüzelés gombját nyomva folyamatosan szórhatjuk az ólmot a rosszfiúkba.

A multiplayer rész deathmatch, team-deathmatch és CTF játékmódokat kínál, összesen 24 pályán. Helyi hálón vagy a neten egyszerre 32 játékos kapcsolódhat be a küzdelembe. Érdekesség, hogy multiplayer módban is „él" a Geo-Mod, de ezt a szerver adminisztrátor kikapcsolhatja, így egy „hagyományos" MP-t játszhatunk, bár szerintem a csata a Geo-Moddal az igazi! Elég mellbevágó élmény, amikor az ember csatlakozik egy szerverhez, és hirtelen megjelenik egy pályán, ahol szemmel láthatólag heves küzdelem zajlott: füstölgő falak, üvegszilánkok és törmelékek, lyukak a falban és a padlón, szétforgácsolódott, megpörkölődött betonoszlopok … Meglepően sok szerverhez lehet már most is csatlakozni, és elég nagy a forgalom. A csatlakozás sima 56k-s modemmel, kb. 48 kilobites sebességgel is gyors, és a játékmenet is folyamatos, észre sem lehet venni, hogy a neten játszik az ember (bár egyszer-kétszer leakadtam). A pályák elég nagyok és kellően bonyolultak, tele apró meglepetésekkel. A nagy rohanás közben például észrevettem egy folyosórészt, ahol a sárga fémlemezborítás között volt egy sima betonfal.



„Megrakétázva" egy folyosóra bukkantam, ahol egy rövid időre sérthetetlenséget nyújtó modot vehettem fel. De találhatunk a lövések erejét növelő amp-ot, vagy 200-as nagyságú szuperpáncélt is. És mit ne mondjak, a railgun (itt Rail Driver-nek hívják) igazi hatalom az ember kezében.

Essék szó még egy nagy lehetőségről, amely további szenzációja lehet a Red Faction-nek. A Volition ugyanis a játékba építette azt a fejlesztői környezetet, amellyel az RF készült! Az egyszerűen csak RED-nek nevezett szerkesztővel bárki újabb egyjátékos küldetéseket és multiplayer pályákat szerkeszthet. Minden eszköz, az összes textúra, a fények és a teljes Geo-Moddal megtámogatott geometria a rendelkezésünkre áll, hogy további szkriptelhető eseményekkel és változatos objektumokkal egy saját ízlésünknek és fantáziánknak tetsző pályát létrehozzunk - és publikáljunk! Valószínűleg a megjelenés után nem sokkal el fogják lepni a világhálót a Red Faction-ös weblapok, és százával tölthetjük majd le az újabb és újabb küldetéseket…

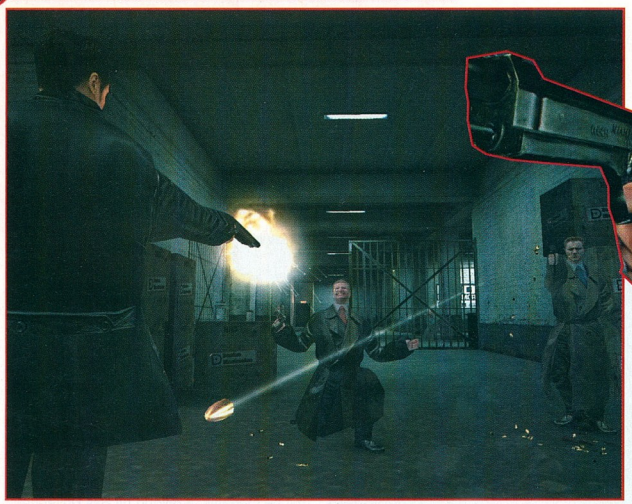
Cikkünk megjelenésekor a Red Faction már kapható, úgyhogy minden FPS rajongó tartalékoljon magának pár nap szabit… Bevallom, alig várom már, hogy a magam kedvére átalakítsam a Mars belsejét és felszínét – és ellenfeleimet. Bányászok, zsoldosok: találkozunk a hálón! 'The revolution has begun' – a forradalom elkezdődött…

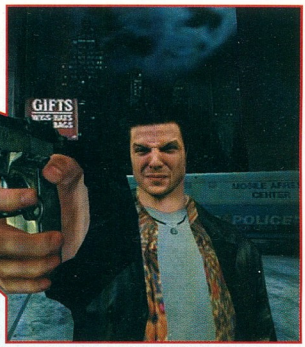
Kredenc

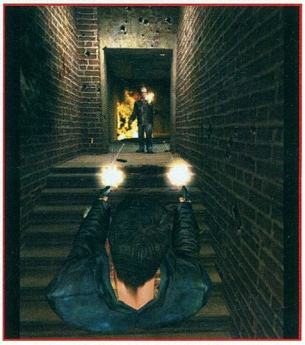
VÉLEMÉNY

Ebben az engem „Emlékmás"-ra emlékeztető környezetben játszódó programban legfőképp a környezet alakíthatósága (Geo-Mod technológia) tetszett, ugyanis szinte bármilyen fal lerombolható. Különlegessé teszi a játékot, hogy odafigyeltek olyan finomságokra is, mint amikor a szétlőtt üvegablak szilánkjai ropognak a lábunk alatt, illetve a karakterek szájmozgása a szöveg hanglejainak megfelelő. A testrészenkénti sebzés, a hullák eltüntetése az útból, a járművekkel (mini tengeralattjáró, alagútfúró, etc.) való manőverezés is igényes és különleges. Hátrány sajnos az UT-hez hasonló mozgás, a strafe mentes ugrások, azonban a környezetalakítás, a hang-effektek és a multiplayer modok egy sokak által és sokáig játszott játékot ígérnek.

FecsK







MAX PAYNE

TAKE 2 INTERACTIVE ● REMEDY ENTERTAINMENT ● WWW.MAXPAYNE.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA

A JOHN WOO FILMEK ÉS A MÁTRIX STÍLUSJEGYEINEK ÖTVÖZETÉBŐL MEGSZÜLETETT AZ ÉV LEGJOBB KÜLSŐNÉZETES AKCIÓJÁTÉKA.

Az 1998-as E3 kiállításon már bemutattak néhány elkészült animációt a Max Payne-ből, de az évek múlásával csak újabb videókkal és újabb határidőkkel traktáltak minket, a játék azonban csak nem akart megjelenni. Most, három várakozással teli év után, a Remedy Entertainment üdvöskéje többszöri átdolgozást követően, új motorral végre napvilágot látott.

Megérte-e a várakozás, és a hozzá fűzött remények valóra váltak-e? Maximálisan igen lehet a válasz. A Remedy Entertainment fejlesztőgárdája tényleg kitett magáért, még egy új (más játékokhoz is felhasználható) motort, a MAX-FX-et is kisajtoltak magukból, aminek működését már láthattuk a 3D Mark 2001 tesztanimációja során. Valóban szemet gyönyörködtető látványt nyújt, főleg ha valaki rendelkezik olyan grafikus kártyával, amely ismeri a T&L technológiát.

A Max Payne tulajdonképpen egy third person shooter, azaz vérbeli akciójáték. Voltak már eddig is hasonló próbálkozások, ahol a billentyűzettel irányítottuk a figurát, míg az egérrel céloztunk, de messzemenően a Max Payne-ben a legkiforrottabb ez a rendszer. A fő attrakciója a játéknak az úgynevezett Bullet-time rendszer, amikor lelassítva az időt, különböző vetődésekkel kombinált lövöldözéssel, akciófilmbe illő jelenetekkel irthatjuk az ellent. A ma már kultuszfilmnek számító Mátrixban és a John Woo filmekben láthattunk már ilyet, de eleddig játékprogramban még soha.

Az időlassítás során a hangok is annak megfelelően torzulnak, és láthatjuk, ahogy a gonosz fickók elvétett lövései nyomán a fejünk mellett elsüvítő golyók hatalmas csempedarabot szakítanak ki a falból, miközben mi egy jól célzott lövéssel leterítjük őket. Valóban olyan érzése támad az embernek, mintha egy jól megrendezett (vagy rosszul, amikor a halálunkkal végződik a jelenet) akciófilm főszereplőjének bőrébe bújhatnánk, és jelenetről-jelenetre tennénk el a rosszfiúkat láb alól.

A nevem Payne. Max Payne

Talán rossz történettel is eltengődne a piacon a játék, de szerencsére a fejlesztők ezen a téren sem bíztak semmit a véletlenre. A történet (és a játék) kezdetén három évvel ezelőtt járunk, amikor is Max Payne, a zsaru, hazatérve otthonába azt tapasztalja, hogy gyermekét és feleségét néhány drogos brutálisan megölte. Bosszút fogadva beépül a drogelosztó szervezetbe. Három évvel családja halála után egy új kór tűnik fel a New-York-i utcákon, egy drog, melynek neve Valkyr. Ez ugyanaz a szer, aminek családja gyilkosai is hatása alatt voltak, amikor elkövették szörnyű tettüket.

Miközben Max Payne (ill. a bőrében mi) követi a nyomokat, az egyetlen embert, aki tudott arról, hogy ő beépített rendőr, megö-

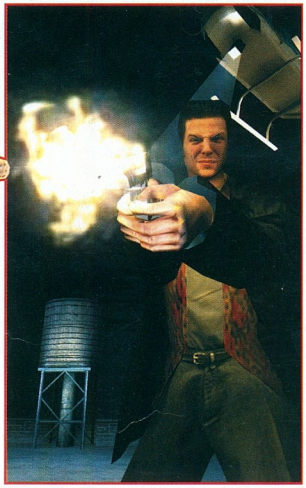
lik, ráadásul őt vádolják a gyilkossággal. Ezután már törvényen kívülinek számít, és menekülnie kell, miközben bosszútól fűtve tovább nyomoz a titokzatos kábítószer után…

Akár könyvet is lehetne írni a történetből, hisz annyira kidolgozott, és intrikákkal, valamint keserédes humorral fűszerezett, amit nem is vártuk volna egy ilyen játéktól. De a finn fejlesztőcsapat megmutatta, hogy ilyet is lehet készíteni, ráadásul nem szükséges hozzá gyönyörűen kinéző filmbetét, hogy élvezni lehessen a történéseket. Ugyanis ezt szintén egyedi módon oldották meg a fiúk, képregényszerű átvezető jelenetek vannak a játékban.

A rosszfiúknak befellegzett

Mint azt az elején már említettem, a Max Payne egy MAX-FX nevű motort kapott, aminek hála gyönyörű és gyors (persze megfelelő gépen) játékot élvezhetünk a monitor előtt ülve. A karakterek és helyszínek kidolgozottsága eszméletlen. Az ellenfelek - gépünk erősségétől függően - rendkívül változatosak, de ha ez nem volna elég, akkor a motorhoz kifejlesztett egyik egyszerű szerkesztővel bárki készíthet továbbiakat (vagy a kevésbé kreatívabbak letölthetik a netről).

Ahogy egyik helyszínről a másikra vándorolunk, érdemes néha elidőznünk, és „megcsodálni" a környezetet. A New-York-i alvilág előtere, a bordélyházként is szolgáló hoteltől kezdve, a Mátrixban látott hatalmas irodaház megtalálható a játék során. Sőt, a Half-Lifehoz hasonlóan szinte itt is mindig történik valami a környéken. A párkányon mászva alant elhúzó rendőrautó, a robbanószerhez nem értő bűnözők halála, bekábítózott emberek álmatag motyogása, és még sorolhatnám. A szemfülesek



észrevehetik a WC-s jelenetet a Ponyvaregényből. Bár sajnos elég rövidre sikerült a játék, a motor biztosít egy állítólag könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is, amivel saját pályákat kreálhatunk, ha úgy tartja kedvünk.

Hogyha már az ellenfeleknél és a környezetnél tartunk, ki kell térni az AI-re, azaz a mesterséges intelligenciára is. A rosszfiúk amellett, hogy fel vannak szerelve ellenünk mindenféle igen hatásos ólomszóró szerkezettel - valamint gránátokkal és molotov koktéllal -, vetődnek, elbújnak egy felborított asztal mögé, vagy a pult alól lőnek ránk. Viszonylag életszerűen viselkednek, de néha becsúszik egy-egy hiba, és láthatjuk, hogy a bizonyos dologra beprogramozott „emberek" nem tudnak magukkal mit kezdeni, ha nem a megszokott környezetbe kerülnek, azaz bekövetkezett valami változás. Ilyenkor aztán fel-alá rohangálnak, de a fő programrészüket, azaz hogy minket eltegyenek láb alól, még így is kitűnően elvégzik.

Ha már a rendelkezésünkre álló fegyverarzenálnál tartunk, akkor vegyük szépen sorjába, milyen irtóeszközökkel vehetjük fel a versenyt a rosszfiúk ellen. Összesen hatféle lőfegyver közül választhatunk, ami első hallásra nem tűnik soknak, de ha még mellévesszük a baseball ütőt, a feszítővasat, a gránátot és a molotov koktélt, akkor már igen szépszámú fegyvert használhatunk; és ha még ez sem volna elég, akkor a Beretta pisztolyból és az Ingram gépfegyverből egyszerre kettőt is kézbe vehetünk. Szerencsére nem tettek be semmi különleges fejlesztésű lézerfegyvert, így nem rontották el a hangulatot, és maradtak a klasszikus (Desert Eagle, Shotgun, gránátvető stb.) fegyvereknél.

Max Payne-t nem lehet klónozni

Csak reménykedni lehet, hogy a játékkészítők követendő példának tekintik a Max Payne-t, de persze az sem volna jó, ha most már minden akciójáték Bullet-time effekttel jönne ki a piacra. Elégedjünk meg azzal, hogyha végigjátszottuk, akkor további két nehézségi szinten is nekiugorhatunk újra a játéknak, vagy a mazochisták megpróbálkozhatnak a negyedik játékmóddal, amikor időre kell teljesíteni a pályákat. További lehetőséget jelentenek a netről letölthető pályák, és a remény egy kiegészítő lemezben, amelyre talán most már nem kell ennyit várni.

A netező embereknek viszont sajnos le fog fagyni a mosoly az arcukról, amikor a játékot elindítva nem látnak többjátékos módot. Ez talán a játék legnagyobb hibája, és nem lehet tudni, hogy szándékosan így készítették, vagy a folyamatos csúszás miatt maradt ki végül. Mindenesetre ezen a téren is csak reménykedjünk, hogy változni fog a helyzet, hisz tényleg mókásan nézne ki, ha egy pályán tíz Max Payne rohangálna, vagy ott van a többi karakter, lehetne például rendőrrel, maffiataggal, kommandóssal is játszani.

Crowie

VÉLEMÉNY

A fő hátrány a játék single player mivolta és a lineáris játékmenet, ami az fps-ekhez szokott gamer számára tök egyszerű, valamint hogy Max-et mindig hátulról látjuk, ami szintén eléggé kiábrándító. Ráadásul Max számomra idegesítően lassan fut, a végigjátszás mégis csak kb. 8 óra volt, ami nagyon kevés. Hogy jót is mondjak, a grafika, a valósághű textúrák és a játék komor hangulata érdekes élményt nyújtott; azonban ahelyett, hogy bullet-time ütemben készítgették volna a hasonló 3rd person akciók utolsó mohikánját, előrukkolhattak volna egy jó kis fps-sel.

FecsX

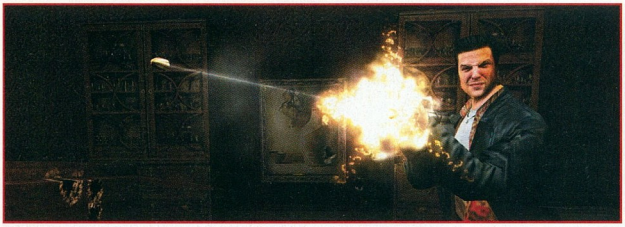
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 32 MB 3D kártya **JAVASLAT:** Jelenleg nem tudunk olyan konfigurációról,mely elég lenne a Max Payne tökéletes futtatásához. Ebből következően csak annyit javasolhatunk, hogy próbáljunk meg minél jobb gépet szerezni hozzá. Megéri!

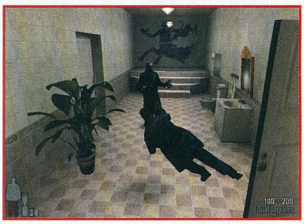
Szép grafika
Többfajta egyjátékos mód
John Woo hatás

Nincs többjátékos mód
Kicsit rövid

92%



MAX PAYNE VÉGIGJÁTSZÁSI TIPPEK



PART 1: AZ AMERIKAI ÁLOM

Roscoe utcai állomás
Azon a szinten, ahol a sárga színű metrókocsi áll, menjünk be a „Csak személyzetnek" feliratú ajtón, mentsük meg a fickót, aki ezután követni fog. Fussunk vissza fel a lépcsőn a rácsos kapuig, ahol a személyzetis fickó kinyitja nekünk a számkódos ajtót. Sajnos az ajtó mögött egy szemfüles rosszfiú várja, és végez vele. Induljunk utána a panel használatával, és végezzünk az irányítóteremben lévő fickókkal. A kis szobában a sárga gombbal áram alá helyezzük a sárga metrókocsi vágányát, ahová menjünk vissza, és a kocsiba szálljunk be, majd elindítva törjük át az akadályt. Az alagútban baloldalt a folyosóról kijövő fickóknál lőjünk bele a gázpalackokba. Távozzunk az ottani ajtón.

Élőben a bűntett színhelyéről
Kövessük a folyosókat, majd fel a lépcsőkön, míg el nem jutunk az éppen kirabolt bankhoz. A központi teremben a konzollal nyissuk ki mindkét oldalon az ajtót, ahol az egyikben papírokat, míg a másikban egy detonátort találunk. Nyissuk ki újra azt az ajtót, amin bejöttünk, és menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ami körbe volt dinamitozva. A heves ellenállás leküzdése után robbantsuk ki az ajtót a detonátor segítségével.

Játszd újra, Bogart!
A Finito testvérek elintézése után rámoljuk ki a páncélszekrényt, majd készülünk fel egy újabb támadásra. Abban a szobában, ahol szól a rádió, menjünk ki az ablakon keresztül. A bezárt ajtóról lőjük le a lakatot. A 313-as szobába benyitva rögtön álljunk félre, mert egy súlyra erősített shotgun vár ránk odabent. A továbbjutáshoz lőjünk bele a szivárgó vízmelegítőbe. Ezután használjuk a személyzeti liftet.

New York vérfolyama
A raktárban törjük szét az ajtó előtt felhalmozott ládákat a továbbjutáshoz. A bár kulcsát megtaláljuk az asztalon abban a szobában, ahol éppen üzletet bonyolítottak le. A bárban, ha elintéztük Rico embereit, akkor magával a letolt gatyás Ricóval végezzünk egy Beretta-párossal. A klubból kiérve a tetőre lőjünk bele az ablakba, és essünk le. A recepciós fülkében lévő kapcsolóval nyithatjuk ki a kijáratot.

Beszéljen helyettem a fegyverem
A sarok után menjünk le a pincébe, ahol miután kirobbant mögöttünk a fal, ugyanarról a folyosóról lőjünk bele a gázpalackokba. Lőjük le a lakatot az ajtóról, és vegyük fel a kulcsot a polcról. Az emeleten ugorjunk át a leszakad padlórésznél, majd pedig másszunk ki az ablakon.

A szárnyakat adó félelem
Másszunk le a tűzlétrán, be az épületbe, és mivel a páncélozott ajtón nem engednek be, ezért át az udvaron a másik épületbe. A második emeleti szobában találkozunk egy fickóval, akit vezessünk a páncélozott ajtóhoz, mire azt kinyitják neki. A „pénzmosó" után szálljunk be a liftbe, és fent a szobában egy a Ponyvaregényből ismert jelenet vár ránk, amikor John Travolta Bruce Willis házában éppen a WC-n ül. Ugorjunk ki az ablakon, és a csöveken fussunk át a másik házba, majd ezt még egyszer tegyük meg. Fent, az emeleti szobában, miután elmenekült a fickó, ugorjunk ki az ablakon, és kövessük a nyomait. Ezután már csak rá kell ugranunk a félpercenként közlekedő metróra.

Rendőri brutalitás
A csöveken keresztül tudunk átjutni a másik tetőre, ahonnan ugorjunk át a következőre. Le a lépcsőn, és az építkezésnél menjünk fel a lifttel. A tetőablaknál dobjunk le egy gránátot, majd ugorjunk le a ládákra. Át a házakon és tetőkön, és ahol Vinnie, a sérült fickó nem tud már hová menekülni a tetőről először szedjük le a többieket, majd végezzünk Vinnievel.

Ragna Rock
A kasszánál lévő kapcsolóval nyissuk ki a mögöttünk lévő ajtót. A báron keresztülmenve fent, a tánctér emeletén menjünk át a lámpákat tartó gerendákon a cuccokért. Mikor kijutunk a tetőre, a résen át, a keskeny gerendákon kell továbbjutnunk. Ismét a diszkóban, a dobfelszerelésnél a panellel nyissuk szét a hátsó falat. A másik négy karral pedig a díszletfalakat vigyük el az útból. Fent, ha a fickó nem szakadt le a deszkával, akkor a repedt deszkára ne lépjünk rá.

ÉRDEKES JELENETEKRE VÁGYSZ? ITT A MEGOLDÁS:

– **Az első fejezet második pályáján** dobjunk le egy gránátot a lyukba, amikor hallják a patkányok hangját. Vagy kódot használjunk a gránáthoz, vagy szedjünk egyet a pálya végi fickótól (ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha előbb megöljük, mielőtt eldobná). Ezután lőjünk az egyik patkányba abban a teremben, ahol a két gengszter beszélget. Ellenőrizzük a küldetésünket, miután ledobtuk a gránátot, majd lőjünk bele az egyik kikapcsolt mennyezeti lámpába ott, ahol a feldühödött patkányok voltak.

– Vizsgáljuk meg az utcán a **Tar Café**t, hogy egy érdekes szöveget halljunk.

– Lőjünk bele a **liftek hangszóróiba vagy a riasztókba**, és Max szépen megköszöni nekünk.

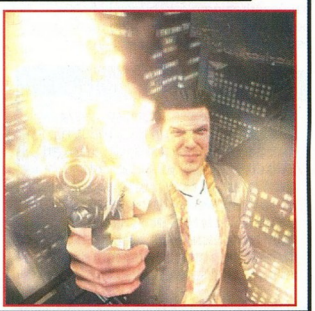
– Mikor a **színpad mögött** járunk, próbáljuk ki a gitárt és a dobokat, de ne felejtsük ki a mikrofont se.

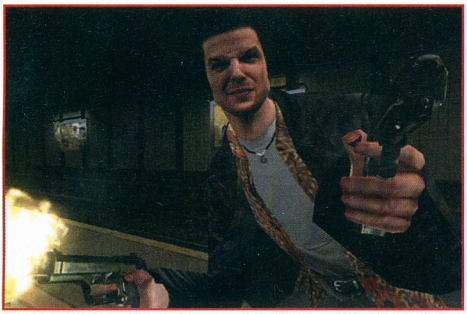
– A **tetőtéri üldözésnél** vizsgáljuk meg az ablakokat, be tudjuk törni, majd egy másik szobába jutva egy Soldier of Fortune 2 posztert láthatunk.

– A **parkolóházas pályán** (Backstabbing Bastard), ugorjunk a hordókra, onnan a légkondira, és onnan pedig a tetőre (ott, ahol a rámpa vezet lefelé). Lőjünk a fémfalra a viskónál, és lejutva egy kis teremben, használjuk a rádiót.

– A **gyakorló pályán** van egy rejtett terem. Ugorjunk az utolsó résznél a teherautó tetejére, kövessük a tűzlépcsőt a betörhető ablakig. Törjük be az ablakot, és lássa csodát!

– A Ponyvaregényből: Az **egyik szobában** egy gengszter ül a wc-n, miközben egy Ingramot találunk a konyhaszekrényen a kenyérpirító mellett.





Egy gonosz birodalom
Miután felmentünk a lépcsőn, a nagy teremben szedjük fel az összes lőszert és fájdalomcsillapítót, amit tudunk, majd a gong megszólalása után készüljünk fel a harcra. Két helyről jönnek a fickók, az egyik a bejárattal szemközti sarokban, a másik helyről pedig mindig a lépcsőre érkeznek. Állandóan használjuk a lassítást, töltsük magunkat, míg végül még el kell inténznünk Lupinót is.

PART 2: EGY HIDEG NAP A POKOLBAN

Az elágazásoknál mindig balra forduljunk. A vércsíkot követve a második lehetőségnél ugorjunk át, aztán ismét átugorva a második elágazásnál jobbra menjünk.

A baseballütő
Rámoljuk ki a szekrényt, és várjuk meg az ajtóból, amíg a három(!) fickó elmegy. Távolról kövessük őket, és a nyitott kapunál feltűnésmentesen bukfencezzünk át, majd a szobából szereljük fel magunkat. Két választásunk van: vagy megpróbáljuk felvenni a harcot az itteni fickókkal vagy a folyosón továbbmenve lelépünk a lifttel. Az utcára kiérve menjünk be a hotelba, ahol a bárban egy újabb nagy harc vár ránk Frankievel és bandájával.

Egy visszautasíthatatlan ajánlat
Nyissuk ki a kabinban lévő gombbal a kaput, majd a második raktárban felmenve a lifttel a kapcsolót használva vigyük el az ajtó elől az akadályt. Az udvaron pedig használjuk a darut a konténer felemeléséhez. Ha elmentünk a nagy gép alatt, akkor várjuk meg a nyitott konténerben, míg visszaér. Mivel a közlekedőhidat felhúzták, a túloldalon lőjük ki az éket a pótkocsi kereke alól. Átjutva, jobbra, a kis teremben van egy kapcsoló a fájdalomcsillapítóknál, ami egy titkos termet nyit, telve mindenféle jóval.

Patkányok és olajos víz
Kijutva a raktárból a konténerdaruval mindig abba az irányba menjünk, amerre szabad a terep, miközben a mesterlövészpuskával leszedjük az őröket a tornyokból. A második raktárban felmenve a rámpán a kis teremben lőjünk le a rácson keresztül a gázpalackokra, és az ajtó melletti kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk fel a hajóra, nyissuk ki az ajtót, és irány lefelé. Lent a csata után ne felejtsük el a terem végében lévő fülkét átnézni.

Oltsd el a tüzemet benzinnel
Lavírozzunk el a lángok között, az elágazásnál a balra lévő lépcsőn menjünk tovább. A konyhában ugorjunk át a felborult polcokon, kerüljük ki a gázpalackot, és ugorjunk át a pulton. A lépcsőn dobjunk le egy gránátot, és a lyukon leesve tisztítsuk meg a csatornát a „patkányoktól".

ÉRDEKES JELENETEKRE VÁGYSZ? ITT A MEGOLDÁS:

– A Mátrixból: Az irodaházba érve, az oszlopos teremben egy fémdetektoron kell átmennünk.

– Játszunk a zongorán az udvarházban, majd lőjük ki a tartólécet, és ismét játszunk rajta.

– A Full Metal Jacket-ből: Két bűnöző a fegyvereik nevéről vitázik.

– Egy halott fickót találunk az asztalon arccal lefelé, egy papírt tűzve fakaróval a hátára. Egy szót firkáltak mellé a padlóra: „buff". Talán Buffy, a vámpírok réme tette volna?

– Hallgassunk ki minden beszélgetést, ami a bűnözők között folyik, ha jót akarunk az akciók között szórakozni.

Például néhány fickó elárulja számos film végét: Butch Cassidy and the Sundance Kid, a Hetedik, és a Gyanúsított.

– Menjünk be a közigazgatási irodába a 3. fejezet 5. részénél. Miután megtaláltuk a magnót és a tervrajzot, majd a következő teremben a tv-t, keressük meg a sötét irodát, ahol egy kanapé van az egyik, és íróasztal a másik oldalon. Lőjünk a képre az íróasztal mögött a kis teremben, és nyomjuk meg a fehér gombot, hogy egy új teremhe jussunk. Ott használjuk ismét a tv-t.

– Az 1. fejezet 6. részében, amikor Vinnie-t dörömböl az ajtón, menjünk balra, át a nyíláson a parabola antenna mellett. Ugorjunk le a kerítéshez, rá a Berettára, és nézzünk körbe.

A Halál angyala
Amikor a trió bemenekül az asztal fedezéke mögé, vagy gránáttal ritkítsuk meg soraikat, vagy ki-kinyitva az ajtót egyenként szedjük le őket a mesterlövészpuskával. Az emeleten, ha végeztünk a másik szobában lévőkkel, akkor menjünk oda a repedéses ajtóhoz, majd menjünk el onnan, mert hamarosan felrobban. Az ajtóval szemközti teraszról könnyedén lelőhetjük a gránátvetős fickót, miközben ő mindig csak a korlátba tud lőni. Mikor a három gépfegyveres jön be a szobába, azonnal váltsuk lassításra, vetődjük balra, az asztal mögé, és a gránátvetőt használjuk.

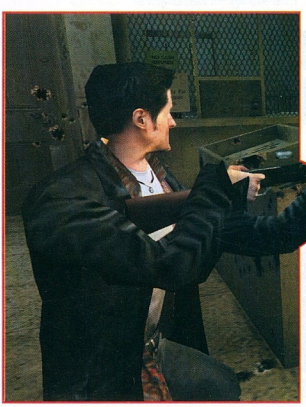
PART 3: KICSIT KÖZELEBB A MENNYEKHEZ

Az égő szobában olvassuk el a levelet, és vegyük fel a telefont mind a kétszer. Essünk le a vércsíkról (ne ugorjunk), balra, ugorjunk, majd jobbra. Essünk le ismét, balra, majd jobbra be a gyerekszobába.

Vigyél a Hideg Acélhoz
Essünk le a tetőablakon, majd lőjünk bele a falra erősített aknákba. Szedjük fel a polcról az M16-ost, és lent nyissuk ki a két ajtóval szemközti konténert, hogy a bent lévő kommandós ne lepjen meg minket. Ezután már csak ki kell nyitnunk a kapukat, elintézni a kommandósokat a folyosókon és a termekben.

Rejtett igazságok
Ahol két lézer van az ajtóban, dobjunk egy gránátot, majd a csappal zárjuk el a gázt. A két hídon átkelve ismét dobjunk egy gránátot a folyosóra, és a csövekből kicsapó lángokat kerüljük el. A két egymás fölötti lángnál lőjünk be a rácson át a szikrázó kapcsolóba, és a csappal zárjuk el a gázt. Essünk le a ládára, és átkelve a hídon lőjünk bele a targoncán lévő hordókba. Másszunk fel a rácsra, és onnan ugorjunk a leszakadt rámpára. Miután kinyitottuk a rácsot, használjuk lent a konzolt, majd lőjük szét a kaput. Szálljunk be a csillébe, indítsuk el, lőjük szét az aknákat, a kinyíló kapun bejövő embereknél használjuk a gránátvetőt, majd szálljunk le a csilléről, még mielőtt átmenne a kapun. Mivel a híd elromlik, oldalt kell átjutnunk. Amikor leér a lift, eresszünk be egy gránátot.

Hat emelet mélyen
A második ajtón átmenve lőjünk bele a ládákon heverő gázpalackba, amikor a kommandósok az ajtónál vannak. A fertőtlenítő teremnél megtaláljuk a konzolhoz szükséges kódot, amivel ki tudjuk nyitni a liftet. A B7-es cellából szabadítsuk ki a kutatót, és védjük meg. Álljunk be a fertőtlenítőbe, és várjuk meg, amíg a fickó bekapcsolja. Használjuk a liftet, és robbantsuk fel az aknákat. Felmenve a másik lifttel, majd beállva a fertőtlenítőbe, álljunk el az ajtó útjából, és úgy lőjünk bele a kinti aknákba.



Hátbatámadó fattyú
Nincs más dolgunk, minthogy kövessük a furgont lefelé a parkolóházban. Nagy segítségünkre lehet a mesterlövészpuska és a gránátvető. Amikor felborul a furgon, nézzünk be mögé a sarokba, a kék furgon hátuljába. A főnök ellen jó szolgálatot tehet az M16-os.

A vakság földjén
Le a sarokban a pincébe, fel a lépcsőkön. Az irodákba érve dobjunk gránátot a lézeres aknákhoz. Ezután haladjunk tovább, felfelé a lépcsőkön, majd lefelé ismét az alagsorba.

Byzantine Power Game
Lőjünk bele a polcon lévő aknákba, és az eldőlt polcokról ugorjunk át a rámpára. A könyvtárba érve ismét lőjünk bele az aknákba, és az oszlopon keresztül menjünk fel az emeletre. A tanácsteremből kijutva a körteraszra, használjuk a mesterlövészpuskát. Lent pedig, ha kimentünk a csatatérré változott teremből, használjuk a lassítást és a Jackhammer fegyvert.

Nincs vesztenivaló
Amint belépünk az épületbe, megszólal a riasztó, az őröket itt két gránáttal intézzük el. A három gyorstüzelős gránátosnál álljunk egészen a falhoz, a középső oszlophoz, és a mesterlövészpuskával végezzünk velük. A lépcsőnél dobjunk gránátot a fordulóhoz, valamint fel az emeletre. Az ablaknál a sarokban fájdalomcsillapítót találunk. Túljutva a lézercsapdákon, nézzünk el a sarokba ismét, és menjünk a lifthez. Majd szálljunk be, és a fedélen keresztül lőjük szét az aknákat. Az irányítóteremben nyomjuk meg a gombot, és Jackhammerral intézzük el a fickókat. Szálljunk be a liftbe, majd ugorjunk át a másikba, és azzal folytassuk utunkat. Lőjük szét a négy kék lámpát, és szálljunk be a sarki liftbe. Fent, miután megnéztük a számítógépet, ismét használjuk a liftet.

Fájdalom és szenvedés
Rögtön eresszünk be egy gránátot a fickók közé, mikor elkezd felmenni a rács. Ezután álljunk az ablaknál lévő oszlop mögé, mindig a másik széléhez húzódva, mint amerről a helikopter van. Amikor leléptünk a kinti párkányra, rögtön kezdjünk el rohanni a másik oldal felé. Ha nem sikerülne, akkor próbáljunk meg akkor menni, amikor a helikopter éppen elkezd a fejünk felett lőni. A nagy teremben a négymonitoros asztal sarkánál nyomjuk meg a gombot. A tetőre érve lőjük el a tartóhuzalt. Ha mindenkit elintézünk, akkor álljunk az előbb ellőtt huzal helyére, és a másikat mesterlövészpuskával lőjük el.

Crowie

ZAX: ALIEN HUNTER

▸ JOWOOD ● REFLEXIVE ENTERTAINMENT ● WWW.REFLEXIVE.NET/ZAX ◂

A JOWOOD EZÚTTAL A BLIZZARD FELSÉGTERÜLETÉRE LÉPETT, EGY DIABLO STÍLUSÚ AKCIÓJÁTÉKOT ALKOTVA. ELSŐ PRÓBÁLKOZÁSNAK NEM IS ROSSZ.

A JoWood eddigi stratégia programjai után, most egy Diablo szerű akciójátékkal próbál híveket szerezni magának. A történet szerint Zax, az úgynevezett „Om" harcosaival kerül összetűzésbe, többek közt azon okból kifolyólag, hogy lemészárolták családját. Ennél bővebben nem kívánok kitérni a sztorira, a játékcél tulajdonképpen úgyis főhősünk bosszúvágyán alapszik.

A grafika igen aprólékos kidolgozása rögtön szemet szúrt. Ez eddig az egyetlen olyan 2/3 dimenziós engine-nel ellátott játék, melyben maximum zoomolás mellé is csak minimális pixeleződés társul. A legjobb példa arra, hogy néha jobb meghagyni a 2D-t, mintsem mindent a 3. dimenzióba ültetni. Az effektek gyönyörűek, a karakterek animált mozgása felülmúlhatatlan. Mindezeken túl rendkívül változatos tájakon böklászhatunk a továbbjutás reményében, legyen az sűrű erdő, állatok lakhelyeként szolgáló barlangok, havas puszták, vagy esetleg földalatti laboratóriumok.

A küldetések sokszínűségére sem lehet panasz. Az egyik pillanatban még lezuhant hajónkhoz keresünk alkatrészeket, a másikban már népeket szabadítunk fel a gonosz keze alól. Emiatt a Zax még kaland kategóriában is megállja a helyét. A történet rengetegszer visszaút cselekedeteinken, majd hirtelen lineárissá válik, ezek után ismét kettészakad, végül az események idővel összekapcsolódnak és egy csodálatos történetté szövődnek. Kalandjaink során végig kapcsolatban van velünk Zelon, aki tulajdonképpen űrhajónk vezérlőkomputere. Segítségével több alkalommal is visszajuthatunk járművünkhöz, ahol feltölthetjük fegyverünket, illetve életerőnket. Továbbá talált, használhatatlan szemétdarabokból új fegyvereket és tárgyakat is kreálhatunk magunknak. Ehhez persze szükségünk lesz némi „ore" –ra, azaz kis fényes kavicsokra, amit minden pályán elszórva találhatunk meg.

A fegyverarzenál kevéske, 6 idegenpusztítóban ki is merül. Ennek egy része mindössze egyes alapfegyverek továbbfejlesztett változata. Ráadásul harceszközeink, funkciójukban nemcsak kicsit, hanem egyáltalán nem térnek el egymástól. Ellenben kifejezetten dobott a játékélményen a másodlagos tárgyak használata, melyeket jobb klikkel vehetünk igénybe. Ezen tárgyak közt találhatunk taposó aknát, minket fedező mini-légiegységet, illetve szintén fedezésre szolgáló, földbe szúrható kütyüt. Az imént említett upgrade-t, az esetek többségében hajónkon végezhetjük el. Egy-egy ellenfél eliminálása után, vagy kék, vagy pedig sárgás fénygömb jelenik meg. Előbbi segítségével fegyverünket tölthetjük fel, míg utóbbi pajzsunkat hivatott növelni. Az ellenfelek száma se nagyon nyűgözött le. Az ellenség túlnyomó többsége robot, és csak kis számban tájhoz kötött organikus lény. A gépi ellenfelek valamilyen lila portálon keresztül érkeznek szemünk elé, majd egy határozott „kill him" felkiáltással törnek életünkre. Érdemes elsőként a portal-vezérlő masinát felrobbantani, ez ugyanis leállítja az átjárót, ezután már csak a megmaradt robotokat kell megsemmisíteni.

Az irányítás kicsit furcsára sikeredett. Nagyvonalakban csak annyi, hogy a kurzormozgató billentyűzettel mozgunk, az egérrel pedig forgolódunk. Ez akcióban elég furcsán néz ki, úgyhogy még a Diablo fanatikusoknak is ajánlott a tutorial. Számtalan hibát találtam a játékban, melyek nagy része valószínűleg a beta verzió sajátosságaiból ered. Többször adódott olyan szituáció, hogy az erdőben bolyongva, véletlenül kimentem a pályáról. Ez meglehetősen idegesítő helyzet, ugyanis nem olyan könnyű megtalálni a visszavezető utat. Mindezek tetejébe, ha éppen sietünk valahova, kifejezetten idegölő hiba. Ezenkívül még persze rengeteg hibával találkoztam, melyek közt volt egészen egyszerű kis beragadás, illetve súlyos fagyás is. Összességében akárhogy is húztam az orrom a grafikán meg a játékmeneten, jó 3 óra játék után sikerült megbékélnem a hibákkal, a pixelek eltűntek, és sikerült szívembe zárni ezt a remek alkotást. Ha álmatlan éjszakákat nem is okoz, de remek szórakozást nyújthat a kikapcsolódásra vágyódóknak.

Skulecz

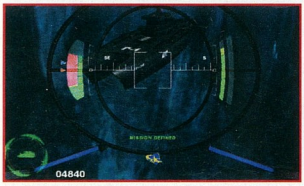
ÉRTÉKELÉS

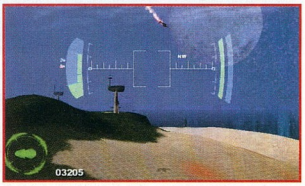
MINIMUM CONFIG: Pentium II 233 MHz, 36 Mb RAM **JAVASLAT:** A minimumnál azért némileg erősebb proceszorral érzi jól magát a játék (olyan 500 MHz körül már jók vagyunk), és nyilván a RAM-okból is célszerű 128 MB-ot bepakolnunk gépünkbe, mint minden manapság megjelenő játék esetében.

Király grafika
Szuper történet

Sok hiba
Hangok
Kevés fegyver

84%





INCOMING FORCES

INTERPLAY ● RAGE ● WWW.RAGE.COM

AZ INCOMING MÁSODIK RÉSZÉBEN EZÚTTAL AZ EMBERISÉGTŐL KELL MEGVÉDENÜNK AZ UNIVERZUM BÉKÉS GALAXISAIT.

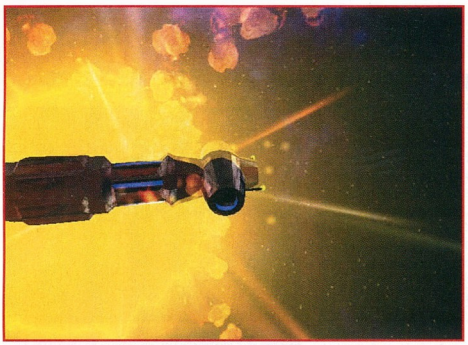
Várakozással tekintek a Rage cég legújabb akciójátéka, az Interplay gondozásában megjelenő Incoming Forces felé. Méltán nevezhetjük az Incoming folytatásának, mivel többek között sokkal változatosabb és jobban kidolgozott pályákon szállhatunk majd szembe az emberekkel, ezúttal az idegenek oldalán.

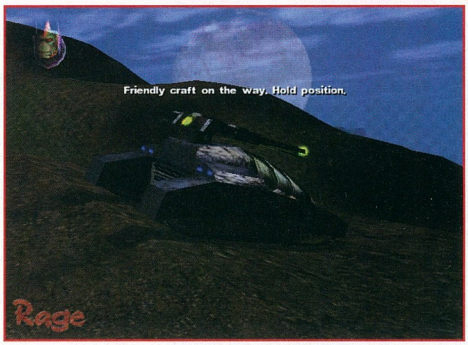
A történet igen egyszerű:
20 év telt el mióta az emberek sikeresen visszaverték a földönkívüliek támadását. Lassan, de biztosan az emberiség felfedezte, hogyan lehet az űrben nagy távolságokat kevés idő alatt megtenni, és egy újabb támadástól tartva elindultak, hogy megsemmisítsék az ellenséget. A mi feladatunk, hogy megállítsuk az embereket, nehogy elpusztítsanak minden fellelhető idegen fajt.

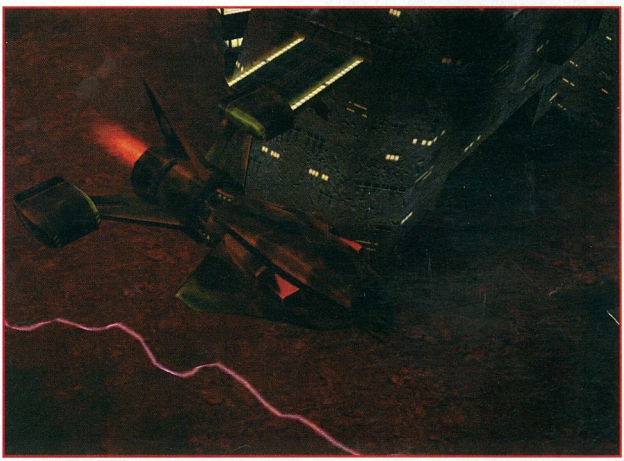
A játékban 4 küldetéssorozat található, összesen 21 küldetéssel. Minden küldetéssorozatban egy másik bolygót kapunk, amit meg kell védenünk. Több mint 10 féle járművet irányíthatunk, köztük vadászgépeket, tankokat, robotokat stb. A 4 bolygó (Fantasy; Life; Fortress, és Core) egymástól teljesen elkülönül, mindegyik más egyedi helyszínnel és hangulattal büszkélkedhet.

Egy cél lebegjen majd mindig a szemünk előtt, hogy mindenáron megvédjük a bolygóinkat. A változatosságot minden egyes bolygó esetében külön kerettörténettel, külön feladatokkal oldják meg a fejlesztők. Így nem unatkozhatunk majd, annál is inkább, mert az Incomingban lévő hosszan tartó, unalmas barangolásokat mellőzik. Noha a Deliveranceben is nagy területeket járhatunk majd be, korántsem monoton hangulatban, mivel szinte mindig lesz mit csinálni.

Az irányítás egyik legkedveltebb eleme lehet, hogy a játék bármely részében akármelyik járműbe beülhetünk majd, és nem egy animáció ad át minket a küldetésben lévő járműnek. A hírek szerint az intró, és a többi bejátszás is a játék motorjára épül. A 3D-s világ valódiságát az animációkban szereplő élő figurák teszik majd élményteljessé, ami az első részből hiányzott. Sajnos ezeket az elemeket csak az animációkban fogjuk látni, pedig nem lenne utolsó, ha ezeket is beprogramoznák, de ez tovább növelte volna a gépigényt az Incoming 2 számára.







A pozitívumok közé sorolható még az az ötletes megoldás, ahogy a repülőgépeinket javíthatjuk. Már nem a levegőben lebegő bónuszokat felszedve erősödhetünk vagy javíthatjuk a sérüléseinket, hanem a javító hangárhoz érve láthatjuk, hogyan javítják meg a gépünk sérüléseit. Szintén pozitívum a beépített célzórendszer. Ha lokalizáltuk az ellenséget, a rendszer automatikusan rááll, és a fegyverzet követi a célt, míg szem elől nem veszti vagy megsemmisül. Sajnos ez fordítva is igaz, minden ellenséges jármű rendelkezni fog ezzel a képességgel, tehát korántsem lesz könnyű dolgunk.

Ami talán a legnagyobb segítséget fogja nyújtani nekünk, az a radar. A szokásos felderítő radar mellett ott lesz a gépünk állapotát jelző- (mely azt is képes lesz jelezni, ha befognak minket), és az úgynevezett „iránymutató" radar, ami a menetirány mellett olyan hasznos információkkal is ellát majd minket, mint például hogy hol található a legközelebbi javítódokk.

Az elsődleges nézet természetesen first person lesz, de rengeteg kameranézetből válogathat az, akinek ez nem megfelelő. Persze a legtöbb általában használhatatlan - főleg csatában - mert csak magunkat látjuk. Nem maradhat ki a Third Person kameranézet sem, de az Incoming 1-gyel ellentétben ezt nem lesz túl szerencsés választani, mivel a képek és videóelőzetesek tanulsága szerint jelenősen lecsökken a látómezőnk.

Az Incoming Forces: Delivarencet szinte bármilyen géppel rendelkező játékos játszhatja majd – rendkívül optimalizált grafikus motort ígérnek a Blitter Generation II személyében - de természetesen érdemesebb lesz minél jobb gépen próbálkozni, mivel gyengébb konfigurációjú gépeken nem csak az alakok és a táj lesz kidolgozatlanabb - értem ezalatt, hogy minden pixelessé válik és éles vonalzóegyenes hegycsúcsok jelennek meg, stb. -, de a látótér is igencsak leszűkül, köszönhetően a ködnek, ami a tájra leereszkedik. Ezt a ködöt szerintem mellőzhették volna, mást kitalálva a gyengébb üzemmód eléréséhez, mert nincs egy játéknak olyan élményromboló hatása, mint a köd, ami a tájékozódást nehezíti meg. De ahogy a mondás is tartja, valamit valamiért. Ahhoz, hogy „mindenkinél" működjön a program, bizony, fel kell áldozni egy-két dolgot.

Az MI is változtatásokon esik át az első részhez képest. Már nem esztelenül támad majd az ellenség, hanem legtöbbször rajban, taktikát alkalmazva. Az egyes küldetések sikere már nem csak rajtunk múlik, hanem társainkon is, így érdemes mindig együttes erővel támadni.

Összességében egy igen jól megtervezett, és kivitelezett játékról van szó. Ha összehasonlítjuk az Incoming első részével, akkor mérföldes változásokat tapasztalhatunk. Az Incoming annak idején a grafikájával taglózott le mindenkit, mivel hasonlót akkor még talán senki sem készített. Története sem igen volt, és eléggé unalmasra sikeredett, mivel mindig ugyanazt a dolgot kellett csinálnunk, csak más módon. A küldetések sikere is mindig rajtunk múlott, és legtöbbször csak egyedül szállhattunk szembe a megszálló idegen faj ellen. Az Incoming-nak akkoriban minden adottsága megvolt a sikerhez, de az mégis elmaradt. Az Incoming Forces remélhetőleg igazolja majd a várakozásokat, és jóval többet fog nyújtani elődjénél, ez azonban csak jövő év februárjában fog kiderülni.

Herkules

STRATÉGIA

STRIFESHADOW

MÉG NINCS ● ETHERMOON ENTERTAINMENT ● WWW.STRIFESHADOW.NET

A Strifeshadow egy olyan valós-idejű stratégia, amelyet hard-core játékosok készítenek hard-core játékosok számára. Játékmenete a StarCraft-éra hasonlít, nem kell magasabb technológiai szintű egységeket lehetővé tévő magasabb korokba átlépnünk, mint az Age of Empires-ben. A Strifeshadow készítői megpróbálják a StarCraft legjobb részeit átültetni (gyors, izgalmas játékmenet), és azokat finomítani, azonban a játékmenet különbözik majd, a hangsúly a harcon lesz. Köszönhetően a nyersanyag-rendszernek, sokkal kisebbek, változatosabbak a meccsek. Egy meccs körülbelül 20 perc, ami azért mégsem másfél óra, mint a AOK-ban. A csaták hosszabbak, mivel nem kell a nyersanyagokkal annyit törődni, az egységek HP-ja sokkal magasabb, szinte csak az összecsapásokra kell összpontosítnunk. Három különböző civilizáció közül választhatunk, ezek a Sylvanok, a Dark Elfek és az Accursed-ek. Érdekesség még, hogy a játékban lesz demó felvétel és lejátszó opció, egy beépített utility segítségével jegyzeteket készíthetünk a meccsekről, mely szintén a profi közönséget célozza meg. Így könnyen kielemezhetjük a profik taktikáit, átvehetjük azok fontosabb elemeit. Mindenesetre jó kis időtöltésnek ígérkezik a program.

32 ... World War 3
34 ... S.W.I.N.E.
36 ... Age of Mythology
38 ... MechCommander 2
42 ... Green Berets
44 ... Shogun: Warlord Edition
46 ... Divided Ground

TARTALOM

REAL WAR

SIMON AND SCHUSTER ● RIVAL ● WWW.REAL-WAR.COM

A Real War az első modern háborús valós-idejű stratégia, mely a manapság használatos katonai egységek teljes választékát felvonultatja, úgymint földi, légi, tengeri és speciális műveletekhez szükséges hadászati eszközöket. A játék egy 2D/3D-s hibrid engine-t használ, a térkép 2D-s, az egységek 3D-sek. A két harcban álló fél az Egyesült Államok és egy képzeletbeli szervezet, az ILA (Independent Liberation Army) - főleg orosz gyártmányú felszerelésekkel.

1.	Black & White	Electronic Arts
2.	Age of Empires 2	Microsoft
3.	Settlers 4	Blue Byte
4.	Red Alert 2	Electronic Arts
5.	Desperados	Infogrames
6.	Tropico	Take 2 Interactive
7.	Emperor: Battle for D.	Electronic Arts
8.	Startopia	EIDOS Interactive
9.	Z2: Steel Soldiers	EON Digital
10.	Mech Commander 2	Microsoft

TOP 10

HOMEWORLD 2

SIERRA ● RELIC ● WWW.SIERRASTUDIOS.COM/GAMES/HOMEWORLD/

Futótűzként söpört végig a neten az a hír, miszerint nem lesz folytatása a Homeworld-nek. A projekt állapotát illetően pár napig különböző verziók váltogatták egymást a netes hírújságok hasábjain. Végül jött a felvilágosító nyilatkozat a Sierrától, és lecsillapodtak a kedélyek. A Homeworld-nek lesz második része, és nem bontották fel a szerződésüket a fejlesztő, Relic Entertainment-tel, így valószínűleg ők fogják elkészíteni a második részt is. A tárgyalások már jóval az E3 előtt elkezdődtek a két cég között. Ennek az egésznek semmi köze a minap végbement átszervezéseknek, melynek sajnos áldozata a GOD Games és a Dynamix..

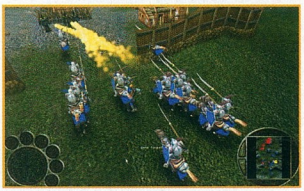
Empire Earth	2001/10	Sierra
Red Alert 2 Expansion	2001/10	Electronic Arts
Battle Realms	2001/10	UBI Soft
Commandos 2	2001/10	EIDOS Interactive
Civilization 3	2001/11	Microprose
HOMM 4	2002/02	3DO
Stronghold	2001/10	Take 2 Interactive
Etherlords	2001/10	Fishtank Interactive
SW: Galactic Battlegr.	2001/11	Activision
Warcraft 3	2002/02	Blizzard

ELŐREJELZÉS

WARRIOR KINGS

MICROIDS ● BLACK CACTUS ● WWW.WARRIORKINGS.COM

A Warrior Kings egy teljesen 3D-s valós-idejű stratégia, mely egy középkori fantasy világban játszódik. A Glasgow-i fejlesztőcsapat, a Black Cactus és a francia kiadó Microids stratégiai játékában három egymással háborút viselő királyság található, a jó, a gonosz, és a technikailag fejlettebb királyság. Mindegyik királysághoz tartozik egy hadjárat single-playerben, mely meglehetősen különböző mindhárom esetben. A dinamikus 3D-s kamera lenyűgöző bepillantást enged a hadsereg felkészülésébe, a harcokba a csatatereken. A nagyszámú egységek egyidejű kezelése megkérdőjelezi azt, hogy ez nem megy-e a stratégiai kiteljesedés rovására, nem teszi-e ezzel kezelhetetlenné a játékot. A Black Cactus állítja, hogy ezt a problémát megoldották öt különböző típusú formáció implementálásával, mely lehetővé teszi, hogy az alakzatokat magába foglaló egységek megoszthassák erejüket. Egy szervezetlen, nagy területen szétszóródott hadsereg sebezhetőbb, mint egy rendezett, fegyelmezett hadsereg. Ennek következtében egy kisebb csapatnak elég jó esélyei vannak egy nagyobb sereg legyőzésére, ha kisebb csapat parancsnoka helyesen irányítja az eseményeket. A három királyság számára 62 különféle egység és 66 különböző épület található a játékban. Nagyon fontos szerepük van a nyersanyagoknak, az aranynak, a fának és az ételnek, mind-mind létszükséglet, hogy életben tartsd a királyságod. Természetesen tudsz zsákmányolni is az ellenségtől ezt-azt, de azért ez kevés lesz. Éppen ezért érdemes lesz őrséget állítani a bányák, farmok és kereskedelmi utak mellé, mert nem tudni, mikor próbálkozik az ellen... A jó gazdálkodás képezi a gerincét mindennek, ezért ez legalább olyan fontos, mint az ellenség mozgásait figyelni. Az istenek szerepe is meghatározó, ha az igazság oldalán szállsz harcba, nem árt néha imádkozni az istenségeidhez, ellenben, ha a gonosz oldalon állsz, akkor némi emberáldozat el fog kelni. A játékot multiplayerben is lehet játszani online/LAN módokon, sima csatározást, vagy cooperative játékot indítva. Maximum nyolc játékos



küzdhet egyszerre. Hogy egy kicsit feldobják a készítők a játék hangulatát, nem kell közvetlenül a meccs előtt eldöntened, hogy melyik oldalon harcolsz, ezt elég a játék folyamán meghatároznod.
A Warrior Kings várhatóan novemberben jelenik meg.

STARMAGEDDON

MÉG NINCS ● LEMON INTERACTIVE ● WWW.LEMON-INTERACTIVE.COM

A Starmageddon készítői igyekeztek a valós-idejű stratégia játékok világából minden jót és hasznosat összegyúrni, ezt néhány új elemmel megtoldani, és ezt egy 3D-s űr-stratégiai játék formájában elénk tárni. Minden egyes részleten átérződik a készítők felfogása, hozzáállása a fejlesztéshez, mely egy apró mottóban is materializálódott: "space is fun".
Nem akarták a végsőkig bonyolítani a játékot, ez nem egy szimulátor, egyszerűen csak egy kellemes és izgalmas stratégiát akarnak készíteni. Ehhez párosul egy magával ragadó történet és egy szemet gyönyörködtető 3D-s engine. Mi kell még? A játékban három faj - egy emberi, és két idegen faj - áll harcban egymással, melyek aprólékosan kidolgozott lélektannal és mesterséges intelligenciával rendelkeznek, és ezek befolyásolják a gép irányította ellenfelek viselkedését. A játék egy igen fejlett OpenGL alapú 3D-s engine-t használ, valós-idejű részecske és űr fizikával. A robbanásokat teljesen 3D-s effektekkel valósították meg real-time, mely maga után vonja azt, hogy minden egyes robbanás más és más.

Hogy még növeljék a játékélményt, a zene a helyzetektől függően változik, a hangrendszer megpróbál 3D-s hangeffekteket szimulálni, még egy átlagos számítógép hangszóróján is.

THE RESTAURANTER

MÉG NINCS ● RAAJ MENON ● WWW.RAAJMENON.COM

A Restaurateur egy 3D-s style management játék, melyben egy virtuális kínai éttermet kell vezetnünk. Nekünk kell beszerezni a kellékeket, a szükséges berendezéseket, a dekorációt a megfelelő időben. Továbbá, hogy menjen a bolt, törődnünk kell a beosztottakkal, a vendégekkel. Össze kell állítanunk a menüt, és megoldani a menet közben felmerülő kisebb-nagyobb gondokat. A játék attól különbözik a többi menedzselős játéktól, hogy ebben van három fő karakter, mind saját személyiséggel.

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

STRATEGY FIRST ● BLACK ISLE/BIOWARE ● WWW.DISCIPLES2.COM

A Disciples II: Dark Prophecy nem a szokásos értelemben folytatása az első résznek, inkább egy újjáalakított, kibővített verziója az eredetinek. A készítők számára az jelentette a kihívást, hogy egy új, még nagyobb játékot alkossanak, anélkül, hogy megváltoztatnák a játék szerkezetét. Céljuk, hogy újabb rajongókat szerezzenek a játékhoz.

Hogy ezt véghez vigyék, meghagyták a fontosabb elemeket az első részből, és egy teljesen új 3D-s engine-t készítettek.

WORLD WAR 3

JOWOOD ● REALITY PUMP ● WWW.WORLD-WAR3.COM

NEM SZÉP DOLOG HÁBORÚKRÓL ÁLMODOZNI ÉS DICSÉRNI ŐKET, DE A JOWOOD PROGRAMJA MEGÉRDEMEL MINDEN ELISMERÉST.

A nagy háborúkról készült játékoknak mindig sikere van a stratégák körében, hiszen egy már megtörtént szituációt dolgozhatunk fel újra, s ebben a formában mi is átélhetjük az eseményeket. Reméljük, hogy ennél a játéknál minden csak fikció marad, hisz egy meg nem történt eseményt, a harmadik nagy világégést vették alapul a játék készítői. A sors kegyetlen fintora alapján pont egy lengyel fejlesztőgárdának jutott ez a megtiszteltetés, azt hiszem ők szert tettek némi tapasztalatra a II. világháború során ebben a témakörben.

Az alcím (Black Gold) már sejteti, hogy bizony az egyre szűkösebbé váló energiahordozók körül tör ki a csetepaté, melynek 2 szereplője (USA és Oroszország) adott, érdekességképpen viszont itt van a nagyhatalmi reményeket fűzögető Irak is. Csak a valóságban már létező fegyverekkel és felszerelésekkel találkozhatunk a játékban, nem lesznek csillogó-villogó műholdak és lézeres ketyerék, sajnos pont ettől tűnik olyan valóságosnak a történet.

A kitermelős, begyűjtős alapsémát követi a program, nyersanyagként az olaj szerepel, de nincs túlbonyolítva a dolog, hiszen mindössze kutakat kell telepítenünk a lelőhelyekre, no meg biztosítanunk kell ezek energiaellátását. Ezzel nagyjából véget is ért a nem hadászati jellegű épületek felsorolása. A bázisok védelmére több típusú géppuskafészek és bunker áll a rendelkezésünkre, sőt a keményebb artillery fegyverek és a radar vezérelt légvédelem is többször felbukkan. A 3 fél fegyverzete és járművei eltérnek egymástól, méghozzá követve a valós tényeket. Ebből a szempontból iraki barátaink ellátottsága a legérdekesebb, hiszen az orosz T-72-es tanktól kezdve, a brazil gyártású rakétavetőn át a német illetőségű transzporterig minden előfordul itt, de ezekről még írok pár szót a későbbiekben. Az ellátmányt és a különféle járműveket minden esetben légi úton kapjuk. Külön érdekesség, hogy meg kell határoznunk, milyen irányból érkezzenek a szállítmányok, amivel nem árt foglalkoznunk, mert bizony az ellenfél leszedheti a levegőben az érkező helikoptereket! A fejlesztők kettébontották könnyű és nehéz fegyverzetűre a rendelkezésünkre álló egységeket, ennek megfelelően 2 épület tartozik mindkét típushoz. Nagyon lényeges még, a lőszer utánpótlást biztosító ellátó bázis. Az összes egységnek előbb-utóbb elfogy a lőszere, melyet manuálisan kell pótolnunk. Ez alól csak a helikopterek képeznek kivételt, melyek visszarepülnek némi lőszer pótlás céljából. Mindhárom fél-

nek vannak speciális épületei, melyek igazodnak a haderejük jellemzőihez. Az USA-nak a rakétavezérlés, a zavarás az erőssége, az oroszok a légtér ellenőrzésében (pl. bombázás) nyújtanak kiemelkedő teljesítményt, míg az irakiak a kémkedést és a szabotázsakciókat részesítik előnyben.

Kanyarodjuk vissza a járművek és fegyverek világába, hiszen van még miről mesélnem! Felesleges a szokásos és mindegyik fél arzenáljában megtalálható tankokat és helikoptereket felsorolni, hiszen ezeket minden stratéga úgyis kívülről fújja. Ezeknél sokkal érdekesebb mondjuk az USA-nál rendszeresített Camcopter nevezetű kémhelikopter, vagy az igencsak hasznos aknatelepítő jószág. Az orosz erők a légtérben erősek, már ami a helikopterek nagy számát illeti. A földi járműveik között is nagyobb rendszerességgel akadunk majd olyan egységekre, amik a levegőből érkező csapás elhárítására szakosodtak. Saddam seregeit a vegyes felhozatal mellett a fanatizmus jellemzi, evvel próbálják meg pótolni a hiányzó technikát. Ennek jegyében 2 kamikáze típusú egység is helyett kapott a kínálatban, a kivénhedt Ford kisteherautó és az Ural-375 teherautó képében. Mindkettőt alaposan meg kell pakolni robbanószerrel, és irány az ellenfél bázisa. Lesérült járműveinket javíthatjuk, kivétel ez alól az orosz sereg, ahol némi öngyógyulás segítségével tér vissza az életerő az egységbe. Ezt a készítők az orosz technika könnyen javíthatóságával, de rossz supportjával magyarázzák (magyarul Igor megszereli a tankot a tajga közepén, és megy tovább). Egyébként érdemes vigyázni mindenkire, mert több fokozatban fejlődnek és így kellemesen javulnak a harci paramétereik. Nem tudunk mindenféle felszerelést rendelni a sarki fűszerestől (de azért egy párat igen), hanem előbb ki kell fejlesztenünk az adott technológiát. A rendelkezésre álló járművek mellett a használt munícióit, a kiegészítő felszereléseket is lehet fejlesztgetni, méghozzá elég nagy részletességgel. Sok pénzünkbe és nem utolsó sorban rengeteg időnkbe fog kerülni az új technológiák elsajátítása, de mindenképpen megéri, főleg mondjuk egy gázszűrő esetén, mely nélkül igencsak gondban lennénk gáztámadás esetén. Speciális egységekkel el is foglalhatunk majd épületeket és járműveket, csatasorba állítva őket a mi oldalunkon.

Multiplayer játék esetén tovább bővülnek a lehetőségeink, hiszen komplett tervezőirodát kapunk, ahol a részegységekből összeállíthatjuk a kívánt járműveket. Itt tényleg csak a fantázia, no meg a fizika szab annak határt, hogy mit küldünk ellenfelünkre. Érdekes, hogy ez a rész kimaradt a single játékból, szerintem pusztán azért, hogy a játék kiegyensúlyozottsága minden esetben megmaradjon.

Miután már láttuk a felszerelést, nézzünk körül a terepen is, lássuk mit kínálnak a fiúk. A táj a mára már megszokott teljes 3D-s megvalósítású terep, annak minden előnyével és hátrányával. Első körre (később is) bizonyára zavaró lesz az éjszakák és nappalok váltakozó ciklusa, leginkább azért, mert éjszaka drasztikusan csökken a látótávolság (nocsak, ki gondolta volna) és nagyon látványos célpontot nyújtanak szépen kivilágított egységeink. Persze lopakodni is lehet ilyenkor, méghozzá lekapcsolt lámpákkal, ami mondjuk kombinálva a már említett kamikáze egységekkel, igen attraktív eredményre vezethet. A természet sem lesz mindig kegyes hozzánk, főleg ha realisztikusra állítjuk az időjárást. A mindent betakaró jégeső igencsak megnehezítheti a feladatunkat, de akár teljesen meg is akadályozhatja egy komolyabb magaslatra való feljutásunkat. Persze itt is érvényben van az alapszabály, hogy nem mindennel tudjuk megmászni a magaslatokat. Ha pedig végképp zavar minket az időjárás, akkor bújjunk a föld alá. Ez nem vicc, jó néhány alagút található a pályákon, melyek általában rövidebb elérhetőséget biztosítanak egy területre, no meg persze megnövelik a stratégiai lehetőségeket. Hasonlóan segítheti előrejutásunkat a légihíd, melynek induló és érkező állomásának telepítése után csapatokat dobhatunk át egy új területre.

Ha nekifogunk a játéknak, első körre nem biztos, hogy tetszeni fog a game, hiszen kissé vontatott a játékmenet. Kicsit szokni kell a környezetet és a játékot - utána válik izgalmassá a dolog. Vigyáznunk kell a csapatainkra, mert bár viszonylag sok nyersanyagot találhatunk a pályákon, de nem készülnek gyorsan az egységek, és egy villámtámadás egy pillanat alatt lerombolhatja a bázisunkat és nagyra törő terveinket. Megfontoltan haladva, ügyelve a fejlesztésekre és a hátország védelmére, azonban csodát láthatunk! Ellenfeleink intelligenciájára lehet ugyan némi panasz, de nagy általánosságban nincs különösebb probléma a gép AI-jával. Hasonlóképpen jó az egységek útkeresése, nem akadnak össze, helyet adnak egymásnak, egyszóval a bosszantó hibákból viszonylag keveset találhatunk a programban. Érdemes mindenképpen szólni a hangulatról, melyről a kissé borongós, de kétségkívül élvezetes audio track-ek gondoskodnak. Mindent összevetve ígéretes darabnak látszik a WW3, pláne ha ehhez hozzávesszük azt is, hogy elképzelhető a teljes magyar honosítás is, akkor bizonyára sikerre számíthat a program a harcos lelkületű stratégák kezében.

Bear™

S.W.I.N.E.

FISHTANK INTERACTIVE ● STORMREGION ● WWW.SWINE-ONLINE.COM ● MAGYAR FEJLESZTÉS

LASSAN FELSORAKOZNAK A NYÚL ÉS DISZNÓ SEREGEK, FELKÚSZNAK A ZÁSZLÓK ÉS DÜBÖRÖGNEK A TANKOK. IGEN, INDUL A HARC A RÉPAFÖLDEK MEGSZERZÉSÉÉRT.

Bátran állíthatjuk, hogy a magyar játékfejlesztés egyre jobban erőre kap, s egyre több project közeledik a végkifejlethez, a világszínpadon történő megjelenéshez. A S.W.I.N.E. név lehet, hogy nem ismerős, hiszen a játék munkacíme TRAIL volt, de ha azt mondom, hogy nyulak harcolnak a disznók ellen, akkor bizonyára beugrik a fejlesztés „előélete". Lássuk, hogyan is állnak a fiúk, hiszen a kiadó (Fishtank Interactive) idénre ígérte a megjelenést, ami eléggé biztató!

Az elmúlt időszakban változott is a játék, meg nem is, tudtuk meg a fejlesztőktől, de a lényegi elképzelések megmaradtak. A stratégiai játéknak továbbra is nagyon fontos eleme lesz a humor, a komoly feladatok mellett könnyed szórakozást ígér a szembenálló felek csipkelődése, beszólásai. Több mint 600 ilyennel találkozhatunk, melyek egy része a cselekményhez igazodik, egy másik része pedig véletlenszerűen jelenik meg. A megszokott üzenetek sem a hagyományos rendszerben jutnak el a játékoshoz, hiszen pl. a „Yes sir, yes" válasznak is több formája lesz, attól függően, hogy milyen a morálja az adott egységnek. Sokkal több „informális" üzenetet kapunk majd az egységektől, tájékoztatva minket a történésekről.

A fejlesztés során kitűzött hármas cél (hangulat – játszhatóság - grafika) második elemére is legalább olyan büszkék lehetnek a fiúk, hiszen a monitorok előtt eltöltött hosszú single és multiplayer játékórák meghozták az eredményt. Mindkét játékmód kedvelőinek tetszeni fog a program, egy játékos üzemmódban inkább a lassú, taktikázós stílus érvényesül, míg több játékos üzemmódban felpörögnek az események, akciódúsabb játékmenetre számíthatunk. Ennek ellenére, vagy éppen ezért a fejlesztők nem hegyezték ki egyik módra sem a játékot, de erre nem is volt szükség, hiszen bármelyik oldalról közelítünk a stuff felé, a végeredmény nagyon élvezetes. Real-time stratégia ellenére lehetőségünk lesz a játékot leállítani és átgondolni a helyzetünket, a csata állását. Ebben a módban parancsokat is adhatunk ki, méghozzá bármennyit, így még jobban érvényesül az eredeti stratégiai/taktikai elképzelés.

Ha a szintén nagyon fontos grafikát nézzük, itt sincs szégyenkeznivalója a projectnek. Egységeink fejlődése nyomon követhető a grafikájukon, hiszen más és más a kinézete a zöldfülű, a normál, és az elit alakulatoknak. Érdemes lesz figyelni erre az apróságra, mert kellemetlen következményei lehetnek, ha belekötünk egy erősen használtnak látszó ütött-kopott elit egységbe. A sérüléseket „csak" a füst jelzi, azonban ez az egész pályán egy irányba fúj, befolyással van a házak füstjére épp úgy, mint a légi szállítást kérő jelzőfüstre. A realisztika nem csak itt fedezhető fel, hiszen elég elindulnunk egy egységgel, és máris a földbe gyökerezik a lábunk a gyönyörűségtől. Rugóznak a felépítmények, billeg a lövegtorony és még egy csomó más mozgást is produkálnak az egységek menet közben, de a találatok is behimbálják a célpontokat. Az éjszakai pályákon külön vizuális élményt jelentenek a kivilágított épületek és települések, no meg a járművek fényei és a felvillanó féklámpák kis köröcskéi. Ez utóbbi területeken persze a hanghatások is igazodnak a játékmenethez, hiszen suttogva kapjuk az üzeneteket. 5 fajta terepen gyűrhetjük ellenfelünket, a füves, a sivatagos, a sziklás, a havas és a dzsungel környezet más és másfajta tájra helyezi a játékost, különféle időjárási körülményekkel

társítva. A tereptárgyak és az épületek egy része is megfelelően viselkedik, pl. a disznó városban becsukódnak az ablakok a nyúl sereg közeledtére. Minden tereptárgyat el lehet pusztítani, és ezek természetesen romként a pályán maradnak. Látványos és eddig nem látott effektus kíséri az egységek végleges pusztulását, hiszen egy szellem nyúl, vagy disznó képe emelkedik fel a fellegek felé a sikeres támadást követően.

A nyúl és disznó oldal nagyon sokban eltér egymástól, de ez nem is csoda, hiszen a nyúl demokrácia áll szemben a disznók kissé terrorisztikus önkényuralmával. Ennek megfelelően a hangok jellege is más lesz, nem beszélve a nyúl és disznó építmények és városok közötti égbeszökő különbségekről. A tiszta, gondosan művelt nyúl földeken dübörgő mocskos disznó tankok látványa mindenesetre nagyon eltalált

motívuma a különbségek bemutatásának. Az egységek is más jellemző formát kaptak, míg a disznók járművei szögletesek, addig a nyulak finomabb vonalú járgányokkal nyomulnak.

A játékban haladva folyamatosan kapjuk az újabb egységeket, melyeket megvásárolhatunk a sikeres küldetésekért kapott pontokból. Maximum 25 egység lehet a seregünkben, melyeket a fajonkénti 12-12 típus közül választhatunk ki. Az alapegységek (tank, parancsnoki jármű, löveg stb.) mellett nagyon fontosak az ellátmányt biztosító utánfutók és az ezeket mozgató vontató. Ez utóbbival azonban mindent megmozdíthatunk, a járásképtelen egységeinket elvihetjük a harctérről, de akár az ellenséges löveget is arrébb vonszolhatjuk. Nincs összefüggés az üzemanyag és a lőszer között, hiszen ha kifogyott az üzemanyagunk, akkor is részt vehetünk a csatában, igaz nem túl nagy mozgékonysággal. 2 típusú légi egység is a rendelkezésünkre áll a harcok során, igaz csak kérni tudjuk a szállítóhelikoptert és a bombázót, de irányítani nem. Érdemes a roncsokkal is foglalkozni, hiszen egy bizonyos pontig feljavíthatóak a lesérült egységek és a tapasztalati pontok is megmaradnak. Ha kevesellnénk az egységek variálhatóságát, akkor bizonyára megnyugtató lesz mindenki számára, hogy több extra kiegészítőt is vehetünk minden egyes küldetés elején. Vihetünk több üzemanyagot vagy lőszert, kiegészítő páncélzatot, messzelátó felszerelést, aknakeresőt, turbót a motorra, vagy éppenséggel javító készletet. A leghasznosabb kiegészítő kétség kívül az aknakereső lesz, hiszen sok pályán előre telepített aknák sokasága várja a játékost, a multiplayer harcokról nem is beszélve. Lesznek fix telepítésű fegyverek, azonban ezeket készen kapjuk a játékban, ilyen pl. a légvédelmi és a sima ágyútorony is.

10-10 küldetés várja a kalandvágyó stratégákat, érdemes azonban a nyulakkal kezdenünk, hiszen az itt található 2 tutorial pálya kezdésnél igen fontos, nem beszélve arról, hogy a disznók pályái jóval nehezebbek. Többfajta küldetésben vehetünk részt, általában hódítanunk kell, de akadnak „védős" feladatok is, amikor meg kell tartanunk egy területet. A küldetések között animok szórakoztatják a nagyérdeműt, a látottak alapján igazi falrengető poénokra számíthatunk. Érdemes takarékoskodni a kapott stratégiai pontokkal, hiszen menet közben bármikor vásárolhatunk, ha netalántán elfogyna a készlet, vagy új egységre van szükségünk.

Első látásra a könnyebb stratégiát, az akciódúsabb történeteket kedvelőknek kedvez a játék, azonban ez csak a felszín. Lehet gyorsan is haladni a küldetések között, azonban nem biztos, hogy így sokáig jutunk. Figyelni kell az egységekre és vigyázni is kell rájuk, hiszen nem lehet agyba-főbe vásárolni őket. A kellemes stratégia/taktikai rész ilyen párosítása a tényleg remek grafikával - megelőlegezi a program sikerét! Reméljük beválnak a reményeink a programmal kapcsolatban, és újabb trófea kerül a magyar fejlesztéseket tartalmazó képzeletbeli vitrinbe, mindenesetre az eddig látottak alapján erre minden esély megvan!

Bear™

TUDTAD-E?

A nagy „A" kategóriás programok mellett minden fejlesztőcsapat készít más, rövidebb fejlesztési idejű programokat is. Így volt ezzel a Channel 42 gárdája is, hiszen kezeik közül került ki a GenY Corps nevű akciójáték, mely stílusában a Crusaderre emlékeztet, erős távol-keleti beütéssel. A több főhőssel is játszható játékban főleg robotok ellen kell harcolnunk egy labirintusszerű épületben, felhasználva a technika minden adottságát. Egyébként a program egy népszerű tévésorozat címét viseli, és a szereplők is ebből a körből kerültek ki.

AGE OF MYTHOLOGY

MICROSOFT ● ENSEMBLE STUDIOS ● WWW.ENSEMBLESTUDIOS.COM/AOM/INDEX.HTML

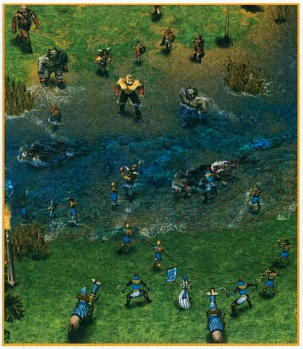
MILLIÓK VÁRJÁK A FOLYTATÁST. LEHET-E MÉG FOKOZNI AZ EDDIGI SIKEREKET? NOS, BIZTON ÁLLÍTHATJUK, HOGY IGEN ELÉG CSAK BELEPILLANTANI AZ AGE OF MYTHOLOGY ÍGÉRETEIBE.

Egy fiatal, kis cég, az Ensemble Studios játéktörténelmet írt 1997 októberében. A Microsoft gondozásában megjelent valós idejű stratégiai játékuk, az Age of Empires iskolát teremtett, amely a kiegészítő lemezzel, majd a pontosan két év múlva megjelent második résszel (Age of Empires II: The Age of Kings), valamint annak küldetés CD-jével a mai napig több, mint nyolc és fél millió példányban kelt el!

A világ egyik legnagyobb játékkiállítása, az E3 igazi szenzációja volt idén nyáron az Ensemble Studios új játéka, az Age of Mythology. Ez a cím sok mindent elárul: nem az Age of Empires III-ról van szó, de mindenképp kapcsolódik az Age of… sorozathoz. A játék a mitológia világába kalauzol el minket, abba korba, amikor a mindennapi élet szerves részét képezte a hit. Az emberek templomokat építettek, áldozatokat mutattak be, hogy elnyerjék az istenek áldását a jobb termés, a hadiszerencse, vagy éppen a betegségekből, járványokból való gyógyulás reményében. A világot hősök járták, hogy a más, haragvó istenek által teremtett szörnyeket legyőzzék…

Az AoE eddigi darabjainak motorja a híres GENIE, melynek „atyja", Dave Pottinger már az első rész kiadása óta új, 3D-s erőforráson dolgozott. Az eredmény az AoM-ben dobogó szív, a BANG! igazi szenzáció, amely a játéktervezőknek szinte korlátlan szabadságot biztosít. A játék immáron teljesen 3D-s, és ennek megfelelően átmenet nélküli zoom-ot és minden irányba forgatható játékteret kapunk. A grafikai kivitelezés szinte fotorealisztikus, megdöbbentően életszerű. A napszakok és évszakok változásai a csillagászat idevonatkozó törvényei szerint működnek, így párás hajnalokban, ragyogó nappalokban, színpompás naplementékben, és indigókék éjszakákban gyönyörködhetünk. Az árnyékok a nap állásának megfelelően vetülnek a földre, és a világ forgatásával együtt mozdulnak el. Minden él és mozog: a tengerpartra kicsapódó víz sötét nyomot és hófehér habot hagy maga után a homokon, a szél borzolja a vizet és a fák lombjait.
Hihetetlenül részlet gazdag tájat látunk: hullámzó homokdűnék, éles sziklák, havas hegycsúcsok és vakító gleccserek. Átvonuló egységeink (a motor lehetővé teszi egyszerre több száz egység megjelenítését és mozgatását is!) nyomot hagynak a homokban és a hóban. A hidegben várakozó katonák fázósan dörzsölgetik karjaikat, a sivatagi menet során homlokukat törölgetik. A kukoricatáblában sétáló paraszt széthajtja a szálakat, amelyek összecsapódnak mögötte. Az összeomló épület oszlopai eldőlnek, majd beroskad a tető. Az égből lecsapó villám nyomán pontosan a becsapódás helyén lobban fel a tűz. Ami a játék szempontjából nagyon fontos: fejlesztéseink eredményét immáron azonnal láthatjuk a képernyőn: ha feltaláljuk a fémpajzsot, az azonnal ott csillog egységeink kezében. Ha jobb kardot készítünk, a frissen feltalált fegyvert máris próbálgatják katonáink. Így azt is láthatjuk, hogy ellenfeleink hol tartanak a fejlődésben! Ide kapcsolódó újdonság az is, hogy megszűnt az AoE sorozatban felállított korlát, így az épületekben több mindent fejleszthetünk egyszerre.

A játék folyama három, istenekben és mitológiában gazdag kultúra (az egyiptomi, a görög, és a norvég (viking)) három-három korszakán keresztül vezet. Stratégiai jelentőségű, hogy a játékos mely néphez csatlakozik, és az adott nép három fő istene közül (egyiptomiak: Rá, Ozirisz és Széth; görögök: Zeusz, Poszeidón és Aidész (Hadész); vikingek: Ódin, Tór és Loki) melyiket választja ki, az ugyanis az egész játékmenetet meghatározza. Az ősi norvégok hiedelme szerint a mindent látó Ódin két hollója segítségével értesült a világ híreiről, így ha a játékos őt választja pártfogóul, többet fog látni a játéktérből, míg a hatalmas Zeusz a csatákban pusztító erejű villámokkal siet a hozzá hűek segítségére. Hogy ezekhez a speciális képességekhez



hozzájussunk, két dologra lesz szükségünk: templomokra és hősökre. Hogyan jutunk hősökhöz? Minden civilizáció másként: az egyiptomiaknak kezdetektől lesz egy, a görögök a városközpontban „teremthetnek" maguknak, míg a harcos vikingek a csatákban elegendő ellent legyőző egységeiket fejleszthetik azzá. A hősök jelentik a kapcsolatot a népünk és istenünk között, ám ahhoz, hogy az isteni erőt fel lehessen használni, áldásra lesz szükségük. Az áldás (favor) az AoM-ben ugyanolyan nyersanyag mint az élelem, a fa vagy az arany. (Követ ebben a játékban nem kell bányásznunk). Az áldást a templomban lehet gyűjteni, ám limitált mennyiségben: egyszerre csak 100 egységet, ezután azt el kell használni, hogy újra induljon a „termelés". Csakúgy, mint az isteneknél, ez is kultúrához kötött: az építészetükről híres egyiptomiaknak monumentumokat kell építeniük megszerzésére, a művelt görögök a templomokban imádkozva juthatnak hozzá, míg a vikingek természetesen a csatában legyilkolt ellenségek árán. Elegendő áldás birtokában kérhetjük az istenek haragját ellenfeleinkre (villám, meteorzápor, földrengés stb.), vagy kegyelmét magunkra (gyógyítás, védelem), illetve megidézhetünk és a magunk oldalára állíthatunk mitológiai szörnyeket: az egyiptomiak a kutyafejű Anubiszt (lásd: A múmia visszatér!), egy szfinxet, egy múmiát, vagy egy félig ember, félig skorpió szörnyet. A görögök az egyszemű Küklopszot, a bikafejű Minotauruszt, egy kőóriást, a félig ló, félig ember Kentaurt, illetve a kétfejű Kimérát, a vikingek pedig Gullinburszti, a tűztestű vadkan (aki átsétál a vízen, és bevilágítja az éjszakát), egy emberszerű szarvas (a kiváló síelő és íjász, Ull isten megtestesítője), valamint három óriás: egy „közönséges" erős, egy lávatestű tűzóriás, valamint az ellenségeinket megfagyasztó déróriás, Jötun segítségét kérhetik. A germán-skandináv mitológia szerint az istenek otthonát, Ázgardot a földdel (Midgard) egy szivárványhíd kötötte össze, így a viking néppel játszva megidézhetünk egy szivárványt, amelynek segítségével seregeink átkelhetnek a folyókon és szakadékokon. Az egyiptomiak istene képes egységeinket egy örvénylő homoktölcsérrel átrepíteni a térképen bárhová, míg egy jeges vihar embereket tehet mozgásképtelenné, vagy ellenséges épületeket fagyaszt meg, amelyekben leáll a termelés.

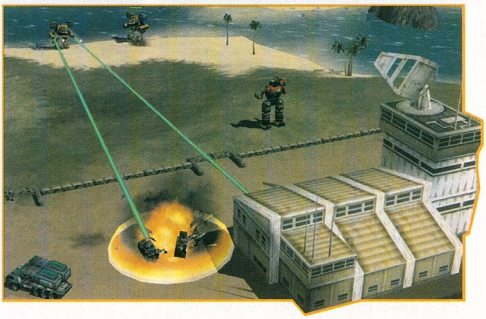
Essék szó a játékmenetben végrehajtott változásokról is. Az Ensemble Studios jobb, gyorsabb, egyszerűbb többjátékos üzemmódot ígér. A scenario editort beépítették a játékba, a véletlenszerű térképgenerálás pedig pontosabb lett, mivel minden generálás után lefut egy automatikus hibakereső rutin is. A legnagyobb változás azonban az egyjátékos üzemmódot érinti: több, kisebb küldetés helyett egyetlen, nagy kalandot kell végigjátszanunk! Ez a tervek szerint 40-50 scenariot, és több mint 50 játékórát jelent majd, megtűzdelve látványos filmbetétekkel - az új motornak köszönhetően. A játékosok újraélhetik a mitológiát: ott lehetnek Trója ostrománál, találkozhatnak Odüsszeusszal, beutazhatják az ősi Egyiptomot, hogy összegyűjtsék Ozirisz testének darabjait, sőt leszállhatnak az Aidész által uralt Alvilágba is.
Az AoE sorozatban sok játékos stratégiájának alapja volt a minél gyorsabb „korszakváltás", a nagyobb, erősebb egységek és épületek elérése miatt. Az új játékban a fejlesztők igyekeztek ezt kiegyensúlyozni: az első és a második kor egyetlen korrá egyesül majd. Az Age of Kings egyik hibája talán az volt, hogy teljesen értelmetlen volt az első korban megtámadni ellenfeleinket a városközpontok túlzott erőssége miatt. Az AoM során már az első korban tudunk templomokat emelni, így mitológiai szörnyekkel megerősített seregünk, isteni támogatással már megfelelő ütőerőt képvisel a játék korai szakaszában is. Az első korban, elegendő nyersanyag birtokában képesek leszünk akár nehéz lovasságot (heavy cavalry) is képezni, ám a fejlesztések még mindig korhoz lesznek kötve, így jobb páncélzatú, fegyverzetű és erősebb egységekhez mindenképp szükséges lesz a korszakváltás. Lehetséges tehát, hogy az egyik játékos egy templom gyors megépítésével átlép egy következő korszakba és elkezdi a technológiai fejlesztéseket, míg a másik az előző korban maradva teljesen kiaknázza a kor adta lehetőségeket, és több templomot építve „isteni támogatással" akár egyenrangú ellenfél lehet.

Sok újdonság nem fért bele e rövid bemutatóba, mint például a továbbfejlesztett kezelőpanel, vagy az egységek gyors csoportosításának lehetősége, de az talán ennyiből is látszik, hogy valami igazán „nagy durranás" készülődik az Ensemble Studios falai között. Az Age of Mythology ígért megjelenési időpontja 2002 tavasza, s úgy gondolom, e sorok írójával együtt minden vérbeli stratéga már alig várja, hogy belevethesse magát a legendák és mitológiák izgalmas és látványos világába!

Kredenc

AZ ENSEMBLE STUDIOS RÖVID TÖRTÉNETE:

1995 január: Tony Goodman és Bruce Shelley (a Civilization és a Railroad Tycoon segédtervezője) megalakítják az Ensemble Studiost. Megszületik az Age of Empires ötlete.
1995 december: Elkészül az AoE prototípusa, és megkezdődik a tárgyalás a kiadókkal.
1996 február: Megszületik a kor legfejlettebb RTS motorja, a GENIE.
1996 tavasza: A cég szerződést köt a játék kiadására a Microsoft-tal.
1997 június: Belép a céghez a Doom I-II és a Quake társtervezője, Sandy Petersen.
1997 október: Megjelenik az Age of Empires.
1998 május: Eikel a játék egymilliomodik példánya, ezzel az AoE minden idők egyik legnagyobb sikerét könyvelheti el.
1998 november: Age of Empires: The Rise of Rome címmel megjelenik a kiegészítő CD. Az AoE ekkor 1,8 millió eladott példánynál tart.
1998 december: A Rise of Rome-hoz egyetlen hónap alatt 470 000 fogy el, ezzel minden idők egyik legsikeresebb küldetéslemeze lesz.
1999 október: Piacra kerül az Age of Empires II: The Age of Kings.
2000 október: Age of Empires II: The Conquerors Expansion néven megjelenik az AoK küldetéslemeze.
2000 november: Boltokba kerül az Age of Empires Collector's Edition.

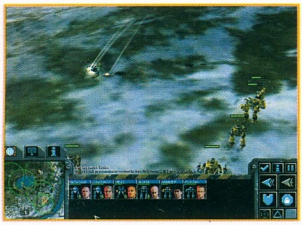


MECHCOMMANDER 2

MICROSOFT ● FASA INTERACTIVE ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/

AZ EGYRE ZSUGORODÓ SCI-FI UNIVERZUM EGYIK ALAPPILLÉRÉNEK SZÁMÍT A 15 ÉVES MECH WARRIOR BIRODALOM ÉS ANNAK LEGÚJABB URALKODÓJA A MECH COMMANDER 2.

A Mech Warrior fanatikusok biztosan emlékeznek arra az időre, amikor 1998-ban felfokozott várakozás előzte meg a Mech Commander megjelenését. Ezt az érzést most újra átélhették, hiszen elkészült a program második része. A Microsoft kiadásában került piacra ez a real-time stratégiai játék, amely valószínűleg tovább fogja gyarapítani a Mech-rajongók táborát. A program teljesen háromdimenziós motorral készült, amellyel a kameranézetet egyszerűen, s akár 360 fokkal is el lehet forgatni. A sok forgolódás közepette, az eligazodásban csak egy viszonylag kicsi térkép segít, de ha bekapcsoljuk az iránytű funkciót, akkor biztosan nem tévedünk el. A táj és a tereptárgyak aprólékosan kidolgozottak, és a mozgó egységek grafikája is lenyűgöző. Lőnek! Lőjünk hát vissza!
A játék alaptörténetét videó bejátszások sora meséli el. Sajnos jelen esetben (mint megannyi más játéknál) sem szól semmi érdekes dologról, mindössze a megszokott meséről: Az ellenség megtámadott; pusztítsuk el! A kezdeti kudarcok előtt öt tanulópályán sajátíthatjuk el a legszükségesebb képességeket, amelyek birtokában nyugodtan nekivághatunk a harcoknak. Először megkapjuk a missziók célpontjait, és néhány biztató szót a parancsnokságunktól, amely arra hivatott, hogy valami formába öntse a küldetést. (Ekkor láthatjuk utoljára normális méretben a csata színhelyének térképét.) A vezetőség harcászati utasításai, tanácsai viszont nagyon fontosak, mert ezek alapján válogathatjuk össze a robotokat, amiket be akarunk vetni. A next gomb megnyomása után újabb képernyő tárul elénk. Itt választhatjuk ki minden küldetés előtt azokat az acél óriásokat, amelyeket magunkkal akarunk vinni. Mindössze a súlyhatárra kell figyelnünk, mert meg van szabva, hogy mikor milyen össztömeggel támadhatunk. Ha pénztárcánk engedi, akkor a „lépegetőket" akár át is alakíthatjuk, hogyha nem vagyunk megelégedve, például a páncélzatával. (Erre a 13. küldetésig biztosan nem lesz szükség.) A robotokba pilóták is kellenek. Az embereink közül néhánynak magasabb szintű képesítése is van, célszerű például a kém specialistát gyorsabb gépbe ültetni, mert akkor jobban tudja használni a képességét, vagy a szenzorost olyan robotba vezényeljük, amelynek már alapból emelt szintű érzékelői vannak. Ha ezek megvannak - irány a bevetés! Minden küldetés elején olyan helyre dobják le az egységeinket, hogy ne kelljen tartanunk az azonnali támadástól. A Mech-jeink állapotáról a pilóták arcképe mellett lévő kis kivetítőről győződhetünk meg, de a térkép felett lévő információs ablak is hasznunkra lehet. Ha túl sok találatot kap valamelyik acél óriás, akkor a találati felület elkezd színt változtatni a kijelzőn. Ilyenkor, ha kellő mennyiségű erőforrás áll rendelkezésünkre (amit raktárak vagy teherautók elfoglalásával szerezhetünk), akkor a térkép felett lévő középső ablakból szerviz kocsit hívhatunk, amit légi úton szállítanak le. Bizonyos fizetség ellenében megrendelhetünk innen még légi csapást, kémhelikoptert, vagy akár egy hatalmas páncélszaggató ágyút is. Sőt lehetőség van arra is, hogy egy kilőtt robotba pilótát és üzemanyagot hozassunk, hogy megszerezhessük az adott gépet.
(Figyelem! Ekkor már harcképtelen, csak



követni tud bennünket.) Ennek azért van jelentős szerepe, mert a küldetések sikeres kimenetele után ugyan kapunk pénzbeli juttatást is, és ezen megvásárolhatjuk a csatatéren hagyott Mech-ket, de a felhalmozott erőforrások a küldetések végével elvesznek, ha nem költjük el őket. Extra bevételt a robotok eladásával szerezhetünk, amit célszerű a megmaradt példányok „fejlesztésére" használni. Ezzel a kis kereskedelmi fogással a fejlesztők egészen érdekes árnyalatot adtak a játéknak - és valljuk be, nem tették rosszul! Mint azt már említettem, egy sikeres misszió után minden teljesített fő és mellék célpont kiiktatásáért, vagy elfoglalásáért külön-külön összeget kapunk. Kérdezhetnénk, hogy mi történik viszont a hősiesen helytállt katonákkal? Ők a kilőtt robotok és járművek után, vagy a részvételért kitüntetéseket kapnak. Minden ember tapasztalati pontot szerez a bevetések során, és amikor ezek elérnek egy szintet, akkor előléptetik őket. Így a zöldfülű kiskatonából akár elit Mech vadász is lehet. Az ilyen szintlépéseknél választhatjuk ki katonánk számára azt a képességet, amely szerintünk majd a legjobban szolgálja a csapat tevékenységét.

Ezek után már csak az összeválogatásra kell figyelnünk, mert ha a pilóta a kis hatótávolságú gépek specialistája, akkor ne ültessük be egy Catapult-ba, mert nem fog sok gépet kilőni.

Robotok

Ahhoz, hogy a megfelelő embert a megfelelő Mech-hez rendeljük, itt egy kis ismertető a monstrumokról, a teljesség igénye nélkül.

Anibus: A Liao House tervezésében készült kémrobot. A sebességét tekintve az egyik leggyorsabb az összes közül. Igen jól felszerelt, Jump Jet-tel, hosszú távú rakétákkal rendelkező gép. Nem túl hatékony a kiterjedt harcokban, de hajszálpontos lövései mindig meghozzák a várt eredményt. (Az egyik kedvencem!)

Atlas: Maga Kerensky tábornok tervezte, és kegyetlenül erős fegyvernek számított a Csillagközi Szövetségben évtizedeken át. A 100 tonnájával beletartozik abba a néhány fős csapatba, amely a „Legnagyobbak" címet viseli. A páratlanul szilárd páncélzata és az erős fegyverzete szinte legyőzhetetlen rémálommá teszi. Lassú sebességét kompenzálják a rövid és hosszú hatótávolságú rakétái, amelyek bármilyen ütközetre alkalmassá teszik.

Bushwacker: Gyors, mozgékony, és jól felszerelt valamennyi hatótávolságú fegyverrel. Adottságai alkalmassá teszik őrszemnek, és kémlelő feladatok ellátására. Energia és ballisztikus fegyvereivel biztos kitüntetést hoz az őt vezető pilótának.

Cyclops: A Liao ház tervezőmérnökei fejlesztették tovább a tiszteletre méltó veteránt, a legfejlettebb kommunikációs és szenzoros rendszerrel rendelkező óriássá.

KARAKTEREK

David Renard ezredes egy régi vágású katona. Még hisz a hűségben és a közvetlen támadás elsöprő erejében. Nem érti, hogy a polgárháború miként robbanhatott ki, és hogy mi motivál valakit arra, hogy elárulja felettesét. Mély hűséget érez Davion parancsnok iránt, aki előzőleg végrehajtó tisztje és tanítványa volt (most ellenfelek). Meggyőződése, hogy nem rohanja le a korábbi katonáit, míg közvetlenül nem utasítják rá.

Cash őrmester a nehéz terepekre kifejlesztett fegyverek szakértője, aki imádja a munkáját. Ő riasztja az ezredest, hogyha a fegyverraktárak elfoglalható területre sodródnak. Ha az már megtörtént, akkor kapcsolatba lép a laktanyák parancsnokaival és tájékoztatja őket a további teendőkről.

Mandrissa Anita Cho egy rejtjelező. Mindössze annyit tudunk róla, hogy egészségügyi problémákkal küszködik, és mélyen gyűlöli Davion-t. A férje irányította a Carver V-t, amíg meg nem ölték Davion csapatai egy ütközet során.

Jason Cho kapitány, Mandrissa Cho fia. Veterán MechWarrior, de van egy kis tapasztalata a hadvezetés tudományában is.

Suzan Kelly őrnagy egy elvakult Davion párti aktivista, aki szintén részt vett az ezredestől való elszakadásban. Ez a tette nagy részben hozzájárult ahhoz, hogy gerinctelenként tűnjön fel, pedig egy igazán nagy szakértelemmel rendelkező vezető egyéniség. Mélyen tisztelte Renard-ot amíg ő volt a felettese, de a Steiner-t támogató erőszakos politikájával lehetetlenné tette számára, hogy tovább szolgálja őt.

Yes nagykövetasszony a Steiner ház politikai megbízottja a Carver V ideje alatt. Ez az első hivatali posztja, de hisz benne, hogy illemtudóan, tárgyalások útján bármilyen összeütközésbe bele lehet avatkozni, és békés úton megoldani azt. Ezért sosem ért egyet Renard ezredes módszereivel, s megpróbál felülkerekedni rajta. Diaz harcászati szakértőnő. Szabadúszó, csak pénzért dolgozik. Ő a szemük és a fülük a megbízóinak. Megszerez bármilyen kulcsfontosságú információt, és ha szükséges tanácsokat is ad. Diaz egy ízig, vérig korrupt zsoldos.

Egy mozgó parancsnoki központként viselkedik, mert képes akár ütközet közben is rácsatlakozni egy műholdra. A harcok folyamán csak a stratégiailag fontos egységeket támadja, mert fegyverzete nem túl hatásos, de a kisebb ütközetekben kielégítő.

Enfiend: Nagyon hatékony középtávolságú Mech. Elképesztő pusztítást tud okozni más egységekkel karöltve. Egyetlen negatívuma, hogy egy kicsit nehéz, de meghálálja magát, ha bevesszük a bevetendő csapatba. A döbbenetesen jól párosított energia és ballisztikus fegyverei verhetetlen „középpályássá" teszik. (A másik kedvenc.)

JagerMech: Régimódi kialakítással rendelkező „hosszútávos", aki a közelre jött ellenségre is képes lőni a könnyű gépágyúival. A gyors tűzereje kiválóan alkalmassá teszi helikopterek, tankok, s járművek elleni ütközetre. Golyószóróival bástyaként védelmezi a területét, ha azt kapja parancsba. Hátránya, hogy a fegyverei a rossz kialakítás miatt fedetlenek, így könnyen sebezhetők.

Lao Hu: House Liao legújabb tervezésű erőteljes modellje. A Lao Hu a mozgékonyság, az ugró képesség, és a mindent elpusztító támadótechnológia halálos párosítása. Ütközetekben az első sorokba ajánlják, mert az összes Liao Mech-en túltesz.

Raven: Az elektronikus hadviselés specialistája, és egy mobil szenzor egyben. Képes feltérképezni az ellenséget irtózatosan nagy távolságból, és megvakítani azok radarjait az ECM-jével (elektronikus ellenintézkedés). A nagy ütközetek elengedhetetlen egysége. Sajnos védelemre szorul a hiányos fegyverzete miatt, de a kis tűzereje mellett a kiegészítői legalább annyira értékessé teszik, mint a támadó robotokat.

Razorback: Eredetileg felderítőnek tervezték, de a gyorsasága, az ugróképessége, a tökéletes mobilitása, meg a tűzereje alkalmassá teszik, hogy egyedül is szembeszálljon a könnyű páncélzatú gépekkel. Kiválóan alkalmas arra, hogy kövesse az ellenséget a fejlett érzékelői segítségével, s a kellő pillanatban és távolságról csapást mérjen rájuk.

Sha Yu: A villámgyors Sha Yu az óránkénti 119 km-es sebességével, az egyik leggyorsabb Mech a „nehézsúlyúak" között. Fürgesége és a tűzereje alkalmassá teszi, hogy elfogóként, vagy vészhelyzetekben megbízható erősítésként szolgáljon. Az új kiegészítő szettjével a maradványai észrevehetetlenek a csatamezőn. A Liao ház szándékosan néhány elemét alacsony szinten hagyta vagy mellőzte, hogy a maradékkal képes legyen a meglepetés erejével támadni.

Szárazföldi és légi egységek

„Ha győzni akarsz, ismerd meg az ellenfeledet!" Ehhez a régi mondáshoz hűen állítottam össze ezt a kis részt, hogy pontosan tudjátok, hogy mire lőnek a Mech-ek.

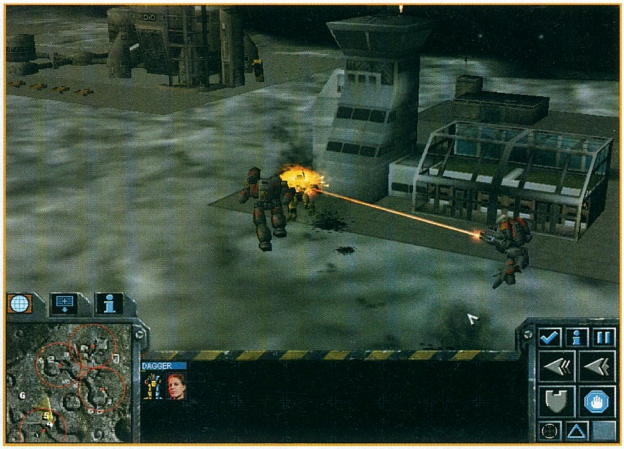
Aerospotter: Könnyű fegyverzetű és páncélzatú harci jármű, amely fel van szerelve egy helymeghatározó és egy kommunikációs egységgel. Veszélyessége abban rejlik, hogy képes elektronikusan megfesteni egy célpontot, amit aztán a bombázók egyszerűen elpusztíthatnak.

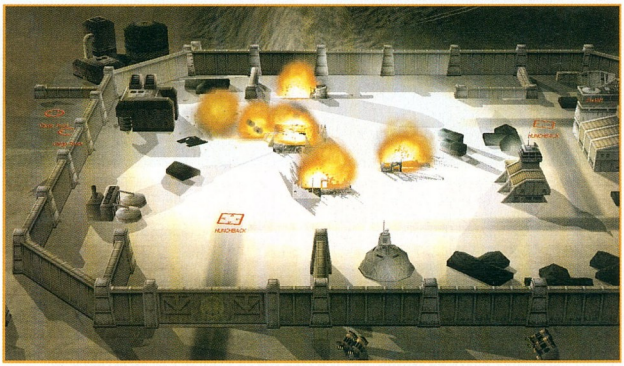
Drillson: Jól felszerelt harci légpárnás hajó, amely helyt áll a nehéz ütközetekben is, köszönhetően a kivételesen erős páncélzatának. Ez a kis jármű képes vízen és földön is haladni, hogy célba juttassa rövid hatótávolságú rakétáit. Fegyverzete és viszonylagos lassúsága miatt könnyű célpont a nagy távolságú rakétáknak.

LRM Carrier: A legjobban felszerelt, és a legtöbb hosszú távú rakétával rendelkező jármű a maga osztályában, ezért a Mech pilóták elsőként őket veszik célba. Gyakran csak rövid- és középhatótávolságú kísérettel mozog, hogy enyhítse az ellenfél támadását, mert nagy tűzereje ellenére gyenge páncélzattal rendelkezik. A parancsnokok, ha csak tehetik, a falaik belsejére ilyen egységeket állítanak, hogy növeljék a védelem erejét, és hogyha találat éri a generátort, akkor se maradjanak védtelenek.

Storm: Egyike azoknak a tankoknak, amely a két részecskegyorsító ágyújával és kellő vastagságú páncéljával igazi fenyegetést jelenthet bármilyen egység számára. Alacsony sebessége miatt főleg védelmi és őrző pozíciókat kap, és e tulajdonsága játszik szerepet abban is, hogy könnyű célpont a gyors, vagy hosszú távolságú rakétákkal rendelkező Mech-nek.

Repair Truck: Szükség esetén az ellenséges területekre ledobott aránylag gyors kocsi, amely arra specializálódott, hogy a monstrumok páncélzatát és fegyverzetét megjavítsa, esetleg feltöltse lőszerrel. Sajnos képtelen helyrehozni a szétlőtt fegyverzetet, vagy helyreállítani a leszakadt kart. Az aknára lépett, vagy találatot kapott alsó végtagokat viszont teljesen meg tudja „gyógyítani".





Attack 'Copter: Közepes gépágyúval és könnyű páncéllal felszerelt harci helikopter, amely gyors és bármilyen terepviszonnyal megbirkózik. A meglepetésszerű támadásokra tervezték, nem pedig a kiterjedt ütközetekre.

Heavy 'Copter: Nehéz páncélzatú parancsnoki gép, amely a sima terepviszonyokra terveztetett. Rövid hatótávolságú rakétái és pulse lézere lehetővé teszik számára, hogy bátran kiálljon a light Mech-ek ellen.

Salvage Craft: Egy specializálódott harctéri járművisszaszerző repülőgép, amelyet első ízben láthatunk a Carver V-ban. Páncélzata megfelelő ahhoz, hogy berepüljön az ellenséges területre, és egy MechWarrior-t juttasson egy visszahúzható hidraulikus ketrecen keresztül a harctéren fekvő, pilóta nélküli Mech-be. A kalitkának ferro-titánium burkolata van, hogy megóvja az emberünket a transzportálás alatt.

Shilone Bomber: A lopakodó technikája lehetővé teszi, hogy észrevétlenül berepüljön az ellenséges vonalak mögé, és megsemmisítő csapást mérjen az általunk kijelölt területre. A lapos törzskialakításnak köszönhetően semmilyen távolságból és eszközzel nem mérhető be. Az egyetlen nehézség vele az, hogy a tökéletes találathoz felderített területre van szüksége, különben egy bizonyos körön belül teríti szét a bombáit, csökkentve ezzel az összтűz erejét.

VTOL: Hatalmas, nehéz, jól páncélozott teherhelikopter. Mint azt a típusa is elárulja, nem száguldásra tervezték. Általában szervizkamionokat, aknarakókat, és tüzérségi ágyúkat szállít a csatamezőre.

A lényeg

Beszéltem már az egységek és a táj aprólékos kidolgozottságáról, a lenyűgöző grafikáról, és a 3D-s motorról, de magáról a game play-ről nem esett még szó. Sajnos a küldetések hol pofon egyszerűek, hol pedig idegölően bonyolultak. Ezzel csak azt érték el a FASA-s fiúk, hogy nem tud kialakulni egy összefüggő játékmenet, így játékélmény sem (amiben szerepet játszik a hosszú töltési idő is). A pilóták és az ütközetek hangjai jól sikerültek, bár itt sem szakadtak meg a fejlesztők, mert a közeli képeknél is ugyanazt halljuk, és ugyanolyan hangerővel, mint a távolieknál. Tehát összességében elmondhatjuk, hogy a Mech Commander 2 nem fog egy kihagyhatatlan élményt okozni, hiszen a kategóriáján belül számos jobb programmal is találkoztunk.

Laclow

A FILM

A Mech univerzumot sem kerülhette el a végzet a filmesítés képében, hiszen a 15 éve létező és igencsak jól működő FASA gyermeket felkapta a hollywoodi filmipar, készül a mű. Nem kell azonban attól félnünk, hogy nem találunk majd közös pontokat a szívünkhöz közel álló játék és a film között, hiszen a MC2 csapata is részt vesz a forgatáson, a rendező és a producer nagyban támaszkodott az ő elképzeléseikre. Persze a képi megvalósításban is nagy szerepük lesz, ez már előre elképzelhető a számítógépes animációk hosszú sorától, melyekkel tarkítva lesz a film. Egyszóval készül a legújabb adaptáció, reméljük egy kicsit kevésbé lesz csillogó és villogó, mint a legutóbb elkészült Tara reinkarnáció.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P350, 64MB RAM, 420 MB HD, Diretrix 8, 3D kártya
JAVASLAT: Nem támasz túlságosan nagy igényeket gépünk felé a MechCommander, de ha szeretünk zoom-olgatni, no meg forgatni a pályát, akkor érdemes erősebb vasat alárakni a játéknak, főleg a végső nagy csaták felé közeledve.

jól kitalált Mech környezet
remek grafika

gyenge hanghatások
sablonos játék

86%

GREEN BERETS

TAKE 2 INTERACTIVE ● TAKE 2 INTERACTIVE ● WWW.GREEN-BERETS.COM

KICSIT GYENGUSKA GRAFIKUS MOTOR, KIFEJEZETTEN HÁLÁS TÖRTÉNET ÉS MEGLEPŐEN JÓ MEGVALÓSÍTÁS, MINDEZT EGYÜTT GREEN BERETSNEK HÍVJÁK.

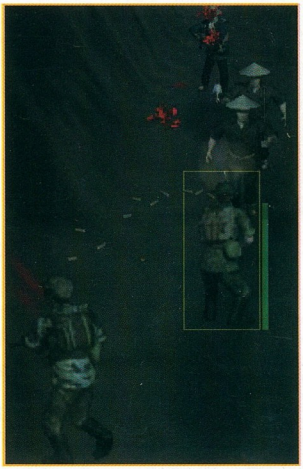
Nyár van. Ez nem is nem lenne nagy baj, ha nem lenne kellemetlen velejárója, hogy rendszerint eszméletlen meleg van. Ilyen időben az ember, vagy a strandon szereti süttetni a hasát hűsítő koktélt kortyolgatva, vagy ha mást nem tehet, otthon marad a (jó esetben) hűvös szobában, és ott próbálja elfoglalni magát. Ilyenkor mindannyian sokkal nyűgösebbek vagyunk, és sokkal érzékenyebbek bizonyos dolgokra. Éppen ezért ha leülök gépezni, nem mindegy, hogy milyen korong van a CD-meghajtóban, hisz amit nemrég még verhetetlennek kiáltottam ki, most messzire repül. Emiatt nagyon jónak kell lennie egy programnak ahhoz, hogy ne vágjam ki a fenébe.

Amikor legelőször kezembe vettem a Green Berets-et, arra gondoltam, hogy egy Commandos koppintás, csak 3D-s motorral (nem is tévedtem túl sokat). Amikor viszont megtudtam, hogy Vietnamról fog szólni, már nem érdekelt, hogy honnan vették az alkotók az ötleteket, hanem a hangulatra voltam kíváncsi, ugyanis ez az a téma, amelyet én személy szerint nagyon kedvelek, és ha értenek egy kicsit hozzá, nem lehet elrontani.

A vietnami háború nagyon összetett, de ez a program is, mint a Csákknorisz, és egyéb harmadosztályú színészekkel felvett háborús filmek csak az egyik, legvéresebb részével foglalkoznak: mikor Nixon '69-ben hatalomra jutott, megpróbálta elvágni a dél-vietnami Nemzeti Felszabadítási Front északra vezető utánpótlási vonalait – sikertelenül. Az amerikai katonák ugyanis hiába voltak képzettebbek, és hiába voltak jobb fegyvereik, a gerillaharcmodort preferáló Viet Congok ellen ezeket nem tudták érvényesíteni. Emiatt a háborúban 50.000 katona lelte halálát.

Maroknyi csapatunkkal változatos feladatokat kell teljesítenünk. Olyanokat, amelyeket a való életben is minden bizonnyal végrehajtottak a Zöldsapkások: lezuhant pilóták kimentése, kommunikáció megbénítása, tábornokok likvidálása, szabotázs akciók stb. lesz a dolgunk. Osztagunkban - a jobb hatékonyság miatt - különböző képzettségű harcosok kaptak helyet: az alapból kapott hat ember között van három „mezei" Zöldsapkás (bajonettel megtoldott M16-tal és gránátokkal felszerelve), egy fegyverszakértő (M60-asa van és gránátokat is hajigál) és még van egy szanitéc is, aki természetesen gyógyít, valamint szintén M16-tal osztja az áldást a népre. A hatodik, és egyben a csapat egyik legfontosabb embere, a csapatkapitány. A már megszokottnak számító M16-os mellett különleges gránátokkal van felszerelve, ami a robbanás után felperzseli maga körül a környezetet. Speciális esetekben C4-et is vágnak hozzá, valamint füstgránátot, amivel utánpótlást kérhet a levegőből. Ő cipeli a hátán a rádiót is, amivel egy megadott helyre bombázást rendelhetünk, valamint kérhetünk egy helikoptert a menekülésünkhöz.

A Viet Congoknak 3 különböző egysége van. A VC Scout egy egyszerű harcos, AK47-tel felszerelve. Kellemetlen tulajdonsága, hogy gránátokat is hajigál. A VC RPG egy aknavetővel felszerelt fazon, aki akár egy helikoptert is le tud lőni, de rakétái szerencsére elég lassúak ahhoz, hogy gyalogos egységeinkben komolyabb kárt tegyenek. A VC Sniper előszeretettel rejtőzik el bokrokban, és onnan durrogtat MI



cabrine fegyverével. Viszonylag pontatlan és nem olyan erős, mint amilyennek lennie kéne.

Mivel mindig ugyanazzal a csapattal leszünk, nem árt vigyázni embereinkre, mert bár kapunk újakat ha elveszítünk valakit, de az zöldfülű lesz. Több dolog miatt is érdemes óvnunk veterán harcosainkat: egyrészt pontosabban lőnek, másrészt szívósabbak, és ráadásul még több cuccot is tudnak cipelni (pl. 5-ös szinten már az eredeti adag duplaját). Hogy melyik emberünk milyen képzett, az attól függ, hány embert ölt meg. Ezt a „karakterlapon" tudjuk megnézni, ahol minden egyes ezüst csillag egy megölt VC-t jelöl. Az esetleges aranycsillag(ok) pedig a fejlettségi szintet mutatják.

A grafikai motort a Mith II engine-je adja, ami már eléggé elavultnak számít, de maga a táj még így is nagyon szép, részletesen ki van dolgozva. A fák, bokrok mintha élnének, a vízben fodrokat kelt mozgásunk, és a célt tévesztett golyók por, ill. hullámkeltése is nagyon rendben van. Továbbá olyan apróságokra is gondoltak, mint pl. az üres töltényhüvelyek repkedése, vagy a vízfelület tükröződése. A tűzeffektek talán a legjobbak, amit eddig ilyen játékban láttam, de az épületek összeomlása annyira mesterkélt, hogy ennél jobban elrontani nem is lehetne.

Ami számomra érthetetlen, hogy miért nem tudták megcsinálni az embereket (és a járműveket) teljes 3D-sre, mert bizony nem azok. Egyszerűen nevetséges, hogy amikor forgatom a kamerát, „ugrálnak" az emberek amikor átváltanak a másik oldalra megrajzolt képükre. Ráadásul talán, ha fele annyira kidolgozottak, mint maga a táj. Persze ez utóbbi csak akkor látszik, amikor jobban rázoomolunk katonáinkra, és igaz, hogy úgyis egy távolabbi nézetet választunk majd a terep átláthatósága érdekében, de nem tartott volna olyan sok időbe, hogy ezt is megcsinálják.

A hangok szintén nagyon eltaláltak. A fegyverek hangja, valamint a húsba, ill. földbe csapódott golyók hangja is realisztikus. Bár az embereink nem beszélnek túl sokat, de amikor megszólalnak, tényleg olyan dörmögős hangjuk van, mint általában a katonáknak (különösen a csapatkapitányé király). Ami viszont a legjobban tetszett, hogy a VC-k is a saját anyanyelvükön szólalnak meg! Öröm hallgatni, ahogy ezzel a különös hanglejtéssel diskurálnak. A helikopterek hangja viszont borzalmas. Nem is magával a hanggal van a baj, hanem avval, hogy nem tették folyamatossá, így szakaszos a rotor hangja.

De ezek a hibák feledhetőek, hisz a program nagyon jól visszaadja azt a Vietnamos hangulatot, amit már annyiszor láthattunk filmeken. Osonunk a dombok árnyékában, és közben egyfolytában figyeljük a térképet, hogy mikor rontanak ránk a ferdeszeműek, hallgatózunk, hogy mikor süvít felénk egy föld-föld rakéta. A Viet Congok itt is mindenhonnan jönnek tonnaszámra, sniperekre kell figyelnünk, és nézzünk be minden bokorba. Egyedül csak a taposóaknákat, és ezeknek „drótos" változatát hiányoltam, de ezek nélkül is teljes az összkép.
Komolyabb hibát csak egyszer fedeztem fel, mégpedig a hatodik pályán. Miközben egy, a domb túloldalán elrejtőző orvlövészt próbáltam gránátokkal leszedni, hátulról hozzámvágtak egy gránátot. Éppen ezért visszatértem az előző mentéshez, de nem oda rakott vissza, ahol mentettem, hanem kb. ötven méterrel arrébb, ráadásul egy olyan pillanatban, amikor épp egy gránát szaggatja darabokra a csapatom kéthar-madát. Mindeközben az OUT OF SYNC felirat villogott a képembe…
Bár sajnos csak tíz küldetésben győzedelmeskedhetünk, nem kell attól tartanunk, hogy ezzel be is fejeződött a játék, mert a multiplayer lehetőségen kívül kapunk egy pályaeditort, amivel magunk állíthatjuk össze küldetéseinket, így bizton állíthatom, hogy így ez a játék szinte megunhatatlan.

Csuvi

GREEN BERET-EK A VALÓSÁGBAN

Ezek az emberek vitathatatlanul a legjobb különleges egységbe tartoznak. Harcosok, rendkívüli pszichikai és fizikai képességgel. Megfontolt, magas képzettségű, rendkívül jól kiképzett gyilkológépek, akiknél talán senki sem ismeri jobban a fegyvereket. Készen állnak, hogy bármely pillanatban bevessék őket, akár a világ túlsó felében, ahol csak társaikban, és fegyvereikben bízhatnak. Éppen emiatt nem is csoda, hogy a kis csapatokon belül annyira szoros a kötődés, hogy inkább vesznek oda mindannyian, minthogy otthagyjanak egyetlen sérült társat is. Olyan feladatokat vállalnak el, amiket még a Navy Seal emberei is nevetve utasítanának vissza. Arra képzik ki őket, hogy harcoljanak a zsarnokság és az elnyomottság ellen. Ők az amerikai hadsereg speciális alakulata, akiket a nép csak úgy ismer, hogy Zöldsapkások.

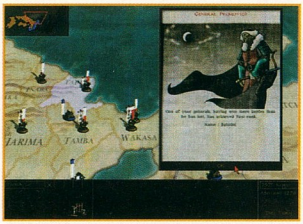
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 200, Windows 95/98/MeCPU, 32 MB RAM 4x CD-ROM, 500 MB HD, 16-bit High-Color 4 MB-os video kártya
JAVASLAT: A minimum configban ajánlott gép egy kicsit gyenge lenne a játékhoz, úgy 400 Mhz környékén már elfogadhatóan muzsikál a game, a 3D egyébként nem segít túl sokat a látványon.

nagyon jó hangulat
kellően nehéz küldetések

kevés küldetés
kissé elavult grafikai motor

88%



SHOGUN - TOTAL WAR

WARLORD EDITION

▸ ELECTRONIC ARTS ● CREATIVE ASSEMBLY ● WWW.TOTALWAR.COM ◂

A KORÁNTSEM BARÁTSÁGOS KORSZAKRÓL SZÓLÓ SHOGUN SOK RAJONGÓT ÁLLÍTOTT MAGA MÖGÉ, ÍME A FOLYTATÁS, TOVÁBBRA IS A LIGHT STRATÉGIÁK KEDVELŐINEK.

Az előzetes ígéretek kiegészítőről szóltak, azonban a Warlord Edition több a szokványos küldeteléseznél: az ezredforduló legsikerültebb csataszimulátorának javított és bővített kiadása, mely tartalmazza az eredeti, XVI. századi Sengoku Jidai korszakot és az új - szigorúan véve inkább régi - epizódot, a XIII. századi mongol inváziót is. A Creative Assembly művének fő vonzerejét kezdettől a valós idejű 3D csatarendszer jelenti. Amilyen jól sikerült, sokan észre sem vették, hogy a színpompás kimonó alatt egy másik játék, egy nem túl bonyolult, de annál látványosabb, körökre osztott stratégia húzódik meg. Aki a puskaporszagot megunva próbát tett vele, nyílván egyetért abban, hogy színtiszta Zen időtöltésről van szó: könnyű fokozatban egyetlen éjszaka alatt végigvihető, ha az ütközetek eredményét azok megvívása helyett a programmal kalkuláltatjuk ki.

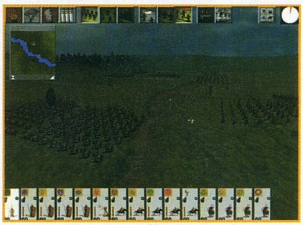
A Warlord Edition orvosolja az alapkiadás körökre osztott részének néhány bosszantó sajátosságát - megtanult uralkodni saját videobetétein, és nem zökkent ki az összpontosításból mókásra renderelt gaidzsin követekkel sem -, lényegét tekintve azonban változatlan maradt: továbbra is látványos, és továbbra sem jelent igazi kihívást a játékos számára.

A XIII. századi epizód Kublaj kánja ijesztő figura. Bársonyos szavú, orosz akcentussal beszélő bunkó, a Red Alert stílusában képeskönyvi barbár, aki jobban emléketzet a hun Attilára, mint arra a jovális öregúrra, akit az egykori ábrázolásokból ismerünk. Mongolként inváziós serege parancsnokát, japánként a szigeteket uraló Hojo klán fejét személyesítjük meg. Akik nem akarnak a fejlesztéssel és a csapatok képzésével bajlódni, az előbbit válasszák: míg a hadiszerencse mellettünk áll, és előrenyomulás közben elég kokut zsákmányolnak, a kínai szárazföldről folyamatosan kapják az utánpótlást.

A XVI. századi fejezetben kevés változást tapasztaltam: csak fejlesztési lehetőségeink gyarapodtak az új egységek (lásd alább) kiképzéséhez szükséges épületekkel. A jobb egérgombbal mindkét fejezetben infopanelt hívhatunk elő a térképen szereplő területek és objektumok adataival, melyek (tartomány jellege és természeti erőforrásai, lakosság lojalitása, fejlesztések lehetséges irányai) tovább könnyítik a döntések meghozatalát. A 3D játékmód változásai annál szembeötlőbbek; alább ezeket veszem sorra. Bővült a játékmódok választéka: ismereteinket szabadon választott és történelmi ütközetek mellett immár történelmi (vagy annak látszó) hadjáratokban is próbára tehetjük. A XIII. századi fejezet egy alternatív múltba vezet, ahol a mongol sereg átvészelte a Kamikaze tombolását, megvetette lábát Japán földjén, és véres előcsatározások után a Fudzsi lábánál ütközött meg a Hojo klán haderejével. A XVI. századi epizód szereplői és helyzetei egytől-egyig valóságosak: a Sengoku Jidai-t a kor meghatározó alakjainak (Oda Nobunaga, Tokugava Iejaszu, Tojotomi Hidejosi) bőrébe bújva élhetjük át, és elkísérhetjük a szamurájokat a nyugati szárazföldre is, ahol első hódító háborújukat vívták a mongolok hajdani szövetségesei, a koreaiak ellen.

Az új korszak új népei az egységek választékát sem hagyták érintetlenül. A XIII. század egyedi alakulatai a számszeríjászok: fegyvereik tűzereje nem vetekedhet a XVI. századi flintákéval, tűzgyorsaság dolgában azonban jócskán felülmúlja oket, ami - tekintettel a mongol lovasság mozgékonyságára - igazi áldás a japánok szempontjából. A kontinentális hadászat elméleti fölényét, a jellegzetes hosszúkörtöst viselő koreai gyalogosokat, portyázókat és bombavetőket a ritka, de annál veszedelmesebb kardművészek (kendai) hivatottak semlegesíteni. E magányos mesterek - a mozihősök virtuális megfelelői - a kellő pillanatban bevetve egész egységeket kaszabolnak le, remekbe szabott pengéikkel.

A kardművészek a XVI. században is fontos szerephez jutnak - akár a harctéri nindzsák, akiknek sebesen mozgó csoportjai és záporozó surikenjei ütközetek és klánok sorsát dönthetik el. A győzelemnek az új szabályok szerint nem feltétele az ellenség teljes pusztulása: a rókalelkű hősök mai követői diadalt arathatnak az ellenséges vezér lemészárlásával is.



Az egységek harcértékét mindkét korszakban három jellemző, a becsület (0-9), a fegyverzet (0-3) és a páncélzat (0-3) szintje határozza meg. Ezek a hadjárat módokban eleve adottak vagy fejleszthetők, személyre szabott csaták előtt pedig tetszés szerint növelhetjük őket a korábban megszabott koku-keret terhére.

Figyelem: a program az összecsapások eredményének meghatározásakor virtuális és real-time módban is több tényezővel kalkulál. Ami elsőre előnynek tűnik, középtávon akár hátrány is lehet; a páncélzat és a felszerelés súlya értelemszerűen kihat a mozgékonyságra, és nem kívánt morale/fatique következményeket vonhat maga után!

Kampányonként - vezértől függően - háromhat, Custom módban száznyolc csatamező kínálatából választhatunk. A készítők ígéretükhöz híven csökkentették az egységek pixelesedési hajlamát, növelték a pályák maximális méretét, és megfejelték a dolgot egy felhasználóbarát, látványnak sem akármilyen pályaszerkesztővel.

A vállalkozó szelleműek mostantól szűkebb lakókörnyezetükben ritkíthatják az ellenséges klánok hadait, saját tatárjárást üthetnek össze a meglévő összetevőkből, és - domo arigato gozaimasz Creative Assembly - egy budapesti, vagy ríói szamurájháború látomását is a holnap virtuális valóságává tehetik.

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Windows 95/98. 233MHz MMX, 32 MB RAM 4x CD-ROM/DVD-ROM, 500 MB HDD, DirectX 7. High Color (16-bites) minimum 4MB-os videó kártya, hangkártya **JAVASLAT:** Igazából nem változtak különösképpen a játék igényei, így nem is csoda a között gyenge specifikáció, de azért a 3D nem árt a programhoz.

hangulatos játékmenet
összetett valóságszimuláció
működő pályaszerkesztő

kevés újdonság
"agyatlanul" viselkedő egységek
mongolok javára elfogult AI

95%

CD GALAXIS

Szeptember elejétől várunk új üzletünkben is!

5 990,-
Armageddon (extra változat)

3 koponya - Toltec kincs ..1 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika sötét titkai.....6 990
Age Of Empires Gold.....4 990
Age Of Empires 2.....9 990
Age 2 Conquerors.....7 990
Age Of Empires Collect..19 990
Airport Inc.....1 990
Akimbo.....4 990
Allegiance Online.....9 990
Anachronox.....9 990
Apache Havoc 1 990
Arcanum* .....jön
Army Men In Space.....1 990
Atlantis 2 hun 5 990
Atomic Bomberman.....1 990
Baldur's Gate 3 990
Baldur's Gate 2 Collect 9 990
BG 2 Throne Of Bhaal 7 990
Billiard Clubhouse.....2 990
Black & White.....12 990
Blade Runner 3 990
Breakout 1 990
Broken Sword 2.....1 990
B-17 Flying Fortess 9 990
Caesar 3 .....2 990
Carmageddon TDR 2000 ..3 990
Catz 4 .....1 990
Champ. Manager 3.....2 990
Champ. Manager 00/01 ....9 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 1.....1 990
Colin McRae Rally 2.....7 990
Command & Conquer.....3 990
Commandos* 1 990
Commandos 2* .....jön
Conflict Zone.....8 990
Cossacks - Euro. Wars...11 990
Crimson Skies.....9 990
Croc.....3 990
Cutthroats* 1 990
Dark Reign 2 990
Dark Reign 2.....3 990
DarkStone 2 990
Demolition Racer 3 990
Desperados 8 990
Diablo.....2 990
Diablo 2.....6 590
Diablo 2 Lord of Destruct.6 590
Diablo 2 alap + küldetés .12 590
Discworld Noir 3 990
Dogz 4.....1 990
Driver 3 990
Dune: Emperor.....12 990
Dungeon Keeper 2.....1 990
Earthworm Jim 3D 3 990
Eastern Front 1 990
Enemy Engaged C vs H....1 990
Eurofighter 2000 v2 .....1 990
Eurofighter Typhoon 10 990
Europa Universalis hun*...6 990
Everquest Deluxe.....10 990
alap + Kunark + Velious + extrák
Evil Islands 10 990
Evolva 3 990
Extreme Biker.....2 990
F-16 Agressor.....2 990
F-22 ADF + Red Sea.....2 990
FA-18 Korea.....1 990
Fallout Tactics.....9 990
Fate Of The Dragon 7 990
FIFA 99.....2 990
Fighting Force.....1 990
Fleet Command.....3 990
Flight Unlimited 2.....1 990
Flipper & Lopaka.....10 990
Fly! 1 990
Fly! 2 .....10 990
Ford Racing 1 990
Freedom.....10 990
Gabriel Knight 3 .....2 990
Gangsters* 1 990
Gangsters 2 .....9 990
Giants.....9 990
Gorky 17 hun 4 990
Grand Prix 3 .....4 990
GP 3 Add-On 2000* .....jön
Grand Prix World 2 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 .....1 990
Grand Touring.....1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control 7 990
Gunship 3 990
Half Life Generation 2.....5 990
Half Life Gunman.....6 990
Half Life Blue Shift 5 990
Heart Of Darkness 3 990
Legends Of Might&Magic..9 990
Lighthouse + Rama 2 990
Links 2001 Golf 9 990
Machines 2 990
Max Payne 10 990
Messiah.....3 990
Metal Fatigue.....4 990
Metal Gear Solid.....9 990
Micro Machines 3.....1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 .....1 990
Might & Magic 7 .....1 990
Monkey Island 3 .....4 990
Mortal Kombat 4.....1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 .....3 990
Myth: Fallen Lords 1 990
Nagymester sakk hun 3 990
Nations! hun *.....jön
RA 2: Yuri's Revenge*.....jön
Redguard.....1 990
Resident Evil 2 .....2 990
Revenant.....1 990
Rune.....9 990
Sacrifice.....9 990
Saga hun 4 990
Screamer 4x4 hun 4 990
Sega Rally 2.....1 990
Settlers 4 hun 11 990
Settlers 4 + játékfigurák .14 990
Settlers 4 + Battle Isle ...13 990
Settlers 4 + Pizza Con 2 .14 990
Settlers 4 + Sheep.....13 990
Severance: Blade Of D. 4 990
Shadow Man.....2 990
Shanghai Dynasty.....2 990
Shanghai Great Moment. .2 990
Shogun 9 990
Shogun Mongol Invasion*6 990
Sim City 3000 .....3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up.....6 990
Sims House Party 6 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 .....1 990
Squad Leader 7 990
StarCraft Battlechest 3 990
Startopia 10 990
Star Trek Starfleet Acad ...3 990
Star Trek New Worlds.....9 990
Star Wars: Battle Naboo...9 990
SW Jedi Knight Gold 4 990
SW Rogue Squadron 4 990
SW X-Wing Alliance.....4 990
SW X-Wing Collectors 4 990
Sudden Strike.....7 990
Super Bubsy.....1 990
Technomage.....9 990
Thandor 2 990
Theme Park World 3 990
Theme Park Inc. 11 990
Thief* 1 990
Thief 2 .....3 990
Tiberian Sun + Firestorm * ..jön
TOCA Touring Car 1 990
Tomb Raider.....1 990
Tomb Raider 2.....1 990
Tomb Raider 3.....3 990
Tomb Raider 4.....4 990
Tomb Raider Chronicles ...5 990
Total Annihilation 1 990
Touché 1 990
Traffic Giant.....4 990
Traffic Giant Gold 7 990
Tribes 2 .....7 990
Tropico.....10 990
Tyúkvadászat 2 990
Ult. Soccer Manag. 98.....2 990
Unreal Tournament.....3 990
Unreal, Totally pack.....5 990
Urban Chaos 3 990
US Air Force 1 990
Vészhelyzet hun 2 990
Viper Racing.....2 990
Virtua Cop 2.....1 990
Virtual Pool 3.....9 990
V-Rally.....3 990
WarCraft 2 Battle.net 2 990
alap+küldetés (Beyond the Dark Portal) win 95/98 verzió + b.net
Warlords 3 Deluxe 1 990
Wheel Of Time.....3 990
Worms United 1 990
Worms World Party 9 990
Zeus.....8 990
Zeus: Poseidon* .....jön
Zork: Grand Inquisitor.....2 990
hun = teljesen magyar nyelven,
* - előrendelhető, érkezés alatt

6 490,-
Ötödik elem

5 990,-
U-571

5 490,-
Tolvajtempó

5 490,-
Al/Arc

5 490,-
Szikla

5 490,-
Con-Air

5 490,-
Starship Troopers

4 990,-
Viharzóna

6 790,-
Blöff

6 790,-
X-Men

7 990,-
Gladiátor

4 990,-
Mátrix

6 590,-
Diablo 2

A kettő együtt (Diablo 2 + Lord Of Destruction): 12 590,-

6 590,-
Diablo 2 küldetés

4 990,-
Screamer 4x4

2 990,-
Imperium Galactica 2

5 990,-
Half-Life
+ Opposing Force
+ Counterstrike

3 990,-
StarCraft BattleChest

1 990,-
Dungeon Keeper 2

1 990,-
US Air Force

Heavy Metal FAKK 2.....3 990
Heroes Chronicles Final...5 990
Hidden & Dangerous 1 990
Hold hadművelet hun.....6 990
Homeworld 2 990
House Of The Dead.....1 990
Icewind Dale 5 990
Icewind Dale Mission.....7 990
Imperialism 1 990
Imperium Galactica 2 hun 2 990
Industry Giant 3 990
I-War 2: Edge Of Chaos* ..9 990
Jagged Alliance 2 .....2 990
JA2 Unfinished Business.7 990
KA-52 Team Alligator 2 990
Klánok.....4 990
Knights & Merchants hun.2 990
K.O. Boxing 1 990
Lego Racers 4 990
Lego Rock Raiders 4 990
Le Mans 24 Hours.....3 990
Need For Speed 4 .....3 990
Nagy balhé hun*.....jön
Nuclear Strike.....2 990
Oil Tycoon hun* .....jön
Oni.....7 990
Operation Flashpoint.....11 990
Original War 9 990
Outcast 3 990
Panzer General 3D 5 990
Pax Corpus.....1 990
Pharaoh + Cleopatra.....5 990
Planescape Torment.....3 990
Police Q SWAT 3 Elite 9 990
Prince Of Persia 3D 1 990
Pro Pinball:Big Race USA1 990
Pro Pinball Collector's 2 990
Quake 3 Arena.....6 990
Railroad Tycoon 2.....1 990
Rayman 2.....3 990
Red Alert.....2 990
Red Alert 2.....10 990

AKCIÓ

4 990,-
Grand Prix 3

AKCIÓ

1 990,-
Might & Magic 7

AKCIÓ

1 990,-
Tomb Raider 2

AKCIÓ

1 990,-
Revenant

AKCIÓ

1 990,-
Railroad Tyc. 2

AKCIÓ

1 990,-
Warlords 3 Dlx

AKCIÓ

3 990,-
Baldur's Gate

AKCIÓ

2 990,-
Caesar 3

AKCIÓ

2 990,-
Warcraft 2 B.net

AKCIÓ

2 990,-
Shadowman

AKCIÓ

2 990,-
Gabriel Knight 3

AKCIÓ

5 990,-
Pharaoh + Cleopatra

PC játékok, DVD/VHS filmek és multimédia programok nagy választékban, olcsón

NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)

Internet áruház: www.cdgalaxis.hu

Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

Új CD Galaxis üzlet nyílik!

Szeptember elején megnyitjuk új üzletünket, mely az eddigi pesti, Akácfa u.-i üzlettől néhány lépésre található. Az eddiginél ÖTSZÖR akkora területen várunk minden korábbinál nagyobb választékkal, gyors és szakszerű kiszolgálással és persze még alacsonyabb árakkal színvonalas kialakított, hangulatos, tágas üzletünkben!

további CD Galaxis üzletek:

XI. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél) Tel: 361-4063
VII. Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél) Tel: 321-1565

Budapest, VII. kerület
Dohány u. 64.
(a Blaha Lujza térnél)

CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, original, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!
Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

DIVIDED GROUND

TAKE 2 INTERACTIVE ● TALONSOFT ● WWW.TALONSOFT.COM

HEXA KOCKÁK ÉS ŐSRÉGI ENGINE, UTÁNANÉZTÜNK, HOGY MIKÉNT IS NÉZ KI MANAPSÁG EGY CSONT STRATÉGIAI JÁTÉK TALONSOFT MÓDRA.

Konzervatív népség az asztali hadvezéreké.
Ha rajtuk múlna, a világ összes térképe kétdimenziós, az összes kanyar kilencven fokos, minden katonai alakulat hatszögletű lenne. Gyűlölik az összevisszaságot, elutasítják a folytonos változást, és nem bánják, ha vaskalaposnak nevezik őket: a rohamsisak jut eszükbe róla, amit 1939 és1955 között viseltek… illetve viseltek volna, ha élesben harcolják végig azokat a háborúkat, melyeket a TalonSoft körökre osztott stratégiai játékok formájában adagolt nekik.

A Campaign sorozat legfrissebb darabja, a Divided Ground (Megosztott föld) egy végeláthatatlan konfliktus három évtizedének krónikája: az arab-izraeli háborúké, a zsidó állam 1948-as alapításától a 70-es évek közepéig. A folytatás – a libanoni polgárháborútól a palesztin intifadán át a bomba-emberekig – már nem történelmünk, hanem a mindennapjaink része, és nincs köze a klasszikus hadviseléshez sem. A Divided Ground története nem ért véget: szemünk láttára bonyolítják tovább a tűzérségi támadások, megszegett alkuk és öngyilkos merényletek.
Az arab-izraeli konfliktus gyökerei az 1. századig nyúlnak vissza: Titus Flavius légiói Krisztus után 70-ben leverték Judea lázadását, feldúlták Jeruzsálemet, és Dávid templomát lerombolva véget vetettek a zsidó államiságnak is. Kétezer év kellett, hogy a túlélők leszármazottai visszatérjenek az Ígéret Földjére... és azóta sem tudnak mit kezdeni az ott talált palesztinokkal, akik - nem minden alap nélkül - saját otthonuknak vallják egykori hazájukat.
A játék a közel-keleti konfliktus főbb epizódjait, Izrael 1948-as függetlenségi harcát, az 1956-os szuezi válságot, az 1967. évi hatnapos és az 1973-as Yom Kippur háborút dolgozza fel – a küldetések alapjául szolgáló térképek a készítők állítása szerint azonosak azokkal, melyeket az IDF (izraeli véderő) és az ANF (arab nemzeti haderő) parancsnokai használtak annak idején.
Ha a DG bejelentkező képernyője is e koncepció jegyében készült, és valamiféle kommunikációs eszköz működését imitálja, használatában egyik félnek sem telhetett sok öröme. A windowsos kezelőfelületből következő point-and-click szisztéma helyett kelletlenül kigyulladó és úgymaradó gombokkal operál, majd – bármiféle tevékenység megkezdése előtt – a nemlétező játékállás mentésére kényszeríti felhasználóját.
A küldetések Campaign és Scenario üzemmódban, de csak a program által meghatározott sorrendben és oldalon játszhatók. Ez helyenként szórakoztató, máskor igen komisz csapdákat eredményez. Nincs sok köszönet a Peled tábornok tankjait megakasztó jordániai 40-es páncélosbrigád izraeli légierő általi felszecskázásában, ha a DG a jordán fél szerepét osztja ránk – a következő menetben pedig rákényszerít, hogy a győztes oldalon asszisztáljunk ugyanahhoz a vérfürdőhöz. Fentiekhez képest szinte említésre sem méltó, hogy a küldetéseket ömlesztve, logikai és hadászati összefüggésükből kiragadva találja elénk; hogy a bevezető szöveg scrollozhatatlanul röhög az apró ablakokban; hogy a főképernyőn megjelenő, opcióknak hitt izék nem egyebek bunkerbetonba öntött szabályoknál, amikre hasztalan kattintgat az ember, a kezdők 1. számú oktató küldetése (Bootcamp Mission) pedig rögtön a 2. számú után következik.

Az egyjátékos üzemmód mellett választható modemes és play-by-mail opciókat nem volt módom kipróbálni, de a diagnózis enélkül is nyilvánvaló: a DG kevesebb önállóságot enged, és több – jóval több – előismeretet feltételez tulajdonosától az átlagosnál.
A TalonSoft - ahogy azt a Campaign-sorozat eddigi darabjaiban megszokhattuk - különös gondot fordított a játék adatbázisára. A járulékos dokumentációra és a többféleképp konfigurálható gépi intelligenciára sem lehet panasz, a DG áldásait azonban csak a gyakorlott játékosok élvezhetik: az elektronikus harcmező turistái már a küszöbről visszakoznak a negatívumok láttán.
Akad belőlük bőven, ami azt illeti.
A windowsos kezelőfelület a VESA-kártyák aranykorát idéző grafikával és a harmatgyenge hangeffektekkel együtt a fejlesztők "megszokszok vagy megszökszok" mentalitását bizonyítja. A cég a termékfilozófia szintjére emeli abbéli meggyőződését, hogy a "hexás stratégia" és a "látványosság" egymást kizáró fogalmak, a pozitív példákról pedig tudomást sem vesz - különös tekintettel a 14 Degrees East Starfleet Commandjára, melyen észre sem venni az asztali elődet, a Starfleet Battles ominózus hatszögeit.
A Divided Ground megfelel az általános elvárásoknak, de nem fárad azzal, hogy magának vagy a műfajnak új híveket szerezzen - a Western Front sokadik reinkarnációjaként beéri a már meglévőkkel. Veterán harcos, akinek rosszul áll a sivatagi álöltözet: stratégiai érzék és kitartás mellett jó adag nagyvonalúság kell ahhoz, hogy a vele töltött időben örömünket leljük.
Ő maga hírből sem ismeri a könyörületet: tucatszor is otthagyjuk a fogunkat a könyökcsövekre emlékeztető utak mentén, mire megtanuljuk megkülönböztetni a bokrokat az ellenséges bokorugróktól... és egy hét sem kell, hogy kapisgálni kezdjük, honnan záporoznak tankjainkra a zárótűz sárga alapon sárga villámai...

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Windows 95/98/Millennium, Pentium 133, 32 MB RAM, 4X CD ROM, 150 MB HD, 16-bit High Color SVGA graphics
AJÁNLOTT: Nos, mint látszik a játéknak nincsenek nagy igényei, de tegyük hozzá ilyen grafika és játékmenet mellett nem kell sok vas a játékhoz és a kicsit öregecske engine-hez.

Történelmi háttér
Alapos adatbázis

Szinte minden
"Remek" grafika

65%

NETWORK GAME CENTER
SZÁMÍTÓGÉP KLUB ÉS SZAKÜZLET

- megnyertük az EQ3-at - [nGc]
- gépeinken játszhattál a szigeten
- felújítottuk gépparkunkat
- csökkentettük árainkat (250Ft-400Ft/óra)
- éjszakára kibérelhetitek klubunkat
- gyakorolhatsz nálunk az EQ4-re
- minőségi, tesztelt alkatrészeket árulunk

K.fr.m. media

353-2592
WWW.NGC.HU
WICK@NGC.HU
1066 BUDAPEST
ZICHY JENŐ U. 43.

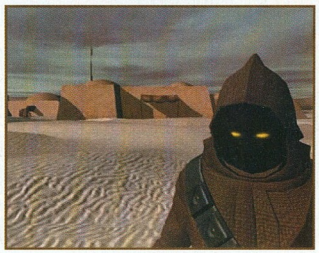
TOVÁBBI KLUBOK ÉS ÜZLETEK NYITÁSÁHOZ FRANCHISE PARTNEREKET KERESÜNK AZ ORSZÁG EGÉSZ TERÜLETÉN! HÍVJON !!!
KLEIN CSABA +36 (30) 9601-117

STAR WARS GALAXIES

LUCASARTS/SONY ONLINE ● VERANT INTERACTIVE ● WWW.STARWARSGALAXIES.COM

Mire van szükséged egy MMORPG (massively multiplayer online RPG) elkészítésénél? Első lépésben történetre és az ehhez kapcsolódó világra. És ha azt mondom, hogy Star Wars-univerzum? Jól hangzik, ugye?

A készítők feltett szándéka, hogy az ebben a világban rejlő lehetőségeket maximálisan kiaknázzák. És hogy kik a készítők? Természetesen a LucasArts, valamint a Sony Online. A játékban nyolc faj közül választhatunk majd, a történetbe pedig a Halálcsillag elpusztítását követő időszakban csatlakozunk. Innentől kezdve minden rajtunk múlik, többek között természetesen az is, hogy az erő melyik oldalát választjuk. Fokozzam még a dolgokat? A játékot az a Verant Interactive készíti, amelyik már egyszer elkövette az EverQuest nevezetű csodát is, és most a mércét még jobban megemelték. Természetesen nem szeretnének egy EQ-klónt készíteni, viszont a pozitív dolgokat átemelik majd az eredeti játékból, a negatívumokat pedig a játékosok visszajelzéseivel együtt kiértékelték, és most azon ügyködnek, hogy ezek felhasználásával valami fenomenálisat alkossanak.



És hogy mikor játszhatunk majd? 2002 őszére tervezik egyelőre a megjelenést, ám a tervek már most tartalmaznak egy kiegészítő csomagot is a játékhoz, amely az űrutazásra és az űrharcra helyez majd nagyobb hangsúlyt.

50 ... Darkfall Online
51 ... The Elder Scrolls III - Morrowind
52 ... Harry Potter
53 ... A Nagy Balhé!
58 ... Dragonriders - Chronicles of Pern

TARTALOM

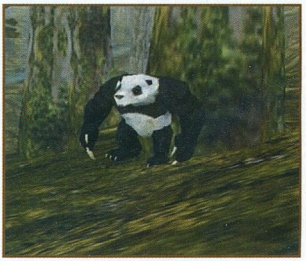
1. Diablo II: LoD	Blizzard
2. Planescape: Torment	Interplay
3. Icewind Dale	Interplay
4. Discworld Noir	GT Interactive
5. Anachronox	EIDOS Interactive
6. Deus Ex	EIDOS Interactive
7. Final Fantasy VIII	Square Soft
8. Nox	Electronic Arts
9. Grim Fandango	LucasArts
10. Rent-A-Hero	THQ

TOP 10

EVERQUEST: STONEBRUNT MOUNTAINS

SONY ONLINE ● VERANT INTERACTIVE ● WWW.EVERQUEST.COM

EverQuest - ismerős a név, nem? Nos, hogy azok se unatkozzanak, akik már régóta nyomulnak ebben az univerzumban, most egy teljesen új, a felfedezőkre váró területet építenek bele, ennek neve Stonebrunt Mountains.



Odus földrészén található az új rész, hegyekkel és növényekkel teli környezettel felvértezve. Az új zóna létrehozásánál alapul vették az egyik legnépszerűbb - Lake of Ill Omen - vidéket, és ehhez hasonlót próbáltak megalkotni. Ezzel a játékhoz ingyenes bővítésként hozzácsatolt területek száma ötre növekedett.

Pool of Radiance	2001/09	SSI
Divine Divinity	2001/10	CDV
Mimesis Online	2001/10	TBC
Neocron	2001/10	CDV
The Elder Scrolls III	2001/11	Bethesda
Throne of Darkness	2001/11	Sierra

ELŐREJELZÉS

CULT

▸ MÉG NINCS ● BLADE TEAM / 3D PEOPLE ◂

Ha cseh, vagy szlovák fejlesztőcsapatról van szó, akkor nekem elsőre a Hidden & Dangerous jut az eszembe, pedig más területen is lehetnek nagy ászok északi szomszédainknál. Itt van például a Cult, mely egy fantasy-RPG játék a Blade Team-től és a 3D People-től. Ha jellemezni akarnánk a játékot, akkor azt mondhatnánk, hogy a Cult jellegzetes keveréke a Baldur's Gate-nek és a Diablónak. A legtöbb általános RPG-elem (mint például karakterfejlődés) megtalálható lesz a játékban, mely várhatóan jövő év első vagy második negyedévében fog megjelenni. Technikailag teljesen 3D-s megjelenítést választottak a fejlesztők, a karakterek, a környezet, minden 3D-s. Dinamikus fények, váltakozó nappalok és éjszakák, animált időjárási effektek, aprólékos animációk, többszintű zoom, és maximum 1600x1200-as felbontás jellemzi, hogy csak néhányat említsek a játék jellemzőiből.

Persze a grafika nem minden, a készítők egy találó sztorit is írtak egy hősről, akit szerzetesek neveltek fel. Hősünk, amint felnőtt - tele kalandvággyal - otthagyta a szerzetesrendet, de mielőtt hazatért volna, a kolostort ismeretlen banditák kirabolták és a szerzeteseket megölték. Hősünk felkerekedett, hogy megkeressen egy szent tárgyat, melyet a fosztogatók vittek el. Útja során véletlenül egy, egykor legyőzött sötét isten misztikus kultuszának nyomaira bukkan. És eme felsőbbrendű hatalom látszólag igencsak kitartóan próbálja megállítani hősünket…

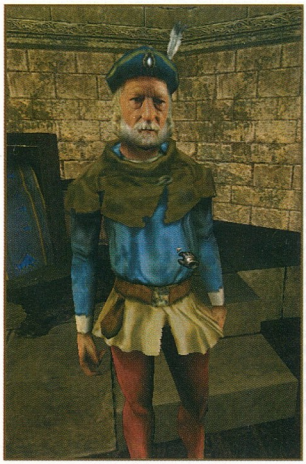
ARX FATALIS

▸ FISHTANK INTERACTIVE ● ARKANE STUDIOS ● WWW.FISHTANKGAMES.DE ◂

Az Arkane Studios fejlesztésében fog napvilágot látni az Arx Fatalis nevezetű 3D-s csoda, amelyet a Fishtank Interactive fog megjelentetni valamikor 2002-ben (elméletileg az első negyedévben). A játék egyik érdekessége, hogy az ígéretek szerint csodálatosan szép lesz, köszönhetően a GeForce 3-as kártyáknak. A francia fejlesztők néhány területen már eddig is bizonyítottak, valószínűleg most sem kell majd csalódnunk. Jelenleg a program még a pre-alfa verziónál tart, amely azt jelenti, hogy az ez alapján levont következtetések nem biztos, hogy érvényesek lesznek a végleges játékra is.

Arx világát óriási katasztrófa sújtja, egyszer csak megállt minden, a napkorong eltűnt, a felszínt a jeges semmi uralja, amelyen igencsak nehéz megmaradnia bármilyen élőlénynek is. Ráadásul kezdetként mindezen világon egy börtön lesz első helyszínünk, ahol magunkhoz térünk, minimális tudásanyaggal mindarról, hogyan is jutottunk idáig. Célunk tehát első lépésben kikerülni börtönünkből, majd pedig felfedezni a világot, és annak rejtélyeit megoldani. S mint azt a későbbiekben megtudjuk, eme világ megmentése is a mi feladatunk lesz, ugyanis ez a középkort idéző bolygó a végéhez közeledik egy gonosz istenség megidézése okán.

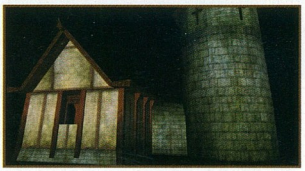
Ami még említést érdemel, az a varázslatok megidézésének módja, ugyanis a Black & White-hoz hasonlatos módon, itt is nekünk kell majd valós időben megrajzolnunk a rúnákat, és csak a mozdulatok befejeztével tudjuk majd aktiválni az 50 ige valamelyikét. Mindehhez társul a már említett gyönyörű grafika, valamint az előbb idézett történet, és az FPS-jellegű nézőpont. Továbbá számíthatunk multiplayer módozatra is, FPS-hez illően egyfajta deathmatch-re, de a pontos részletek egyelőre még nem tisztázottak.



KÉSIK A DUNGEON SIEGE

▸ MICROSOFT ● GAS POWERED GAMES ● WWW.DUNGEONSIEGE.COM ◂

A Microsoft bejelentette, hogy elhalasztja a Gas Powered Games szerepjátékának megjelentetését. A Dungeon Siege idén őszre volt ütemezve, de a sajtóközlemény szerint csak jövőre találkozhatunk vele a boltok polcain. A Microsoft szerint nagyon nehéz döntés volt ez, reméljük, jól döntöttek. A fejlesztő Gas Powered Games az új ütemterv alapján tovább csiszolja, finomítja a játékot, hogy eleget tegyenek a rajongók igényeinek és elvárásainak.



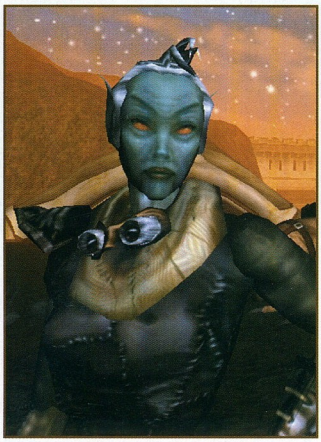
DARKFALL ONLINE

▸ RAZORWAX AS ● RAZORWAX AS ● WWW.DARKFALLONLINE.COM ● ONLINE/LAN JÁTÉK ◂

MOST MEGMUTATJUK, MILYEN IS EGY MMORPG, HA AZT A SEMMIBŐL TEREMTIK ELŐ, MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI ANNAK VILÁGÁT, A BENNE REJLŐ LEHETŐSÉGEKET.

Egy éve nagy fába vágta a fejszéjét öt norvég fiatalember: elhatározták, hogy betörnek az MMORPG-k világába, méghozzá nem is akárhogy! A nulláról indulva, saját grafikus motorral és szerver-kliens technológiával kívánnak előrukkolni. Hogy aztán az online szerepjátékok egyre telítettebb piacából mekkora szeletet tud majd kihasítani a Darkfall? Ezt nem tudom megmondani, de a kezdetek mindenesetre bíztatóak.
A Razorwax fejlesztői klasszikus fantasy-világ létrehozásán fáradoznak. Az egy nagyobb és három kisebb kontinensből, valamint rengeteg apró szigetből álló világot a hat játszható faj uralja. Lehetünk majd emberek, elfek, törpék, orkok, vagy belebújhatunk egy kutyafejű mahirim, esetleg egy minden más nép által gyűlölt, sok tekintetben Salvatore drowjaira hasonlító alfar bőrébe. Karakterosztályok nincsenek, a fejlődést teljesen skill-alapon akarják megoldani a készítők, ami jó ötletnek tűnik (gondoljunk csak a Falloutra).
Képzettségekből viszont nem lesz hiány: az ígéretek szerint legalább 500 található majd végső változatban. Ezeket megszerezhetjük NPC-tanítóktól némi pénz ellenében, de akár játékostársainktól is tanulhatunk. A skillek később használattal fejleszthetők, tehát ha teszem azt, sokat vagdalkozunk, egyre jobban bánunk majd a karddal. Így lehetőségünk nyílik a minimális faji megkötéseket szem előtt tartva (egy törpe természetesen sosem lesz a varázslás mestere) saját szájízünknek megfelelően fejleszteni karakterünket. A harci készségek mellett - vagy helyett - helyezhetjük a hangsúlyt rengeteg mesterségbeli tudás elsajátítására is, így akár kovácsként, szabóként, vagy bőrdíszművesként is tengethetjük virtuális napjainkat – azt mondjuk, nem hiszem, hogy valaki 8 óra munka után belépve egy online RPG univerzumába nekifog varrodája üzemeltetésének, bár ki tudja?! Mindenesetre a kalandvágyóbb játékosok is megtalálják számításukat: a Darkfall világát nem csak a fajok közötti ellentétek, hanem a játékosok által irányított klánok viszályai is színesítik. Minden kis királyságot egy klán kormányoz saját törvényei szerint, melyek betartatását NPC-őrök is vigyázzák majd – így például ki lehet tiltani a gonosz beállítottságú játékosokat a klán területéről, vagy meg lehet tiltani a lopást és a gyilkolást. Aki vét a törvény ellen, azt egyrészt az NPC őrök rövid úton elteszik láb alól, másrészt szabad préda lesz mindenki számára, mert a bűnözők legyilkolása – csakúgy, mint ahogy az ellenségeké – nem változtat a karakter beállítottságán. Igen, az online szerepjátékoktól kissé szokatlan módon megtalálható a játékban az AD&D-ből jól ismert 'alignment', ami itt cselekedeteinktől függően dinamikusan változhat. A készítők célja ezzel az, hogy megnehezítsék az öncélú öldöklők dolgát, hiszen a városok így kiszűrhetik a nemkívánatos elemeket.
Egy valamirevaló RPG-ből sem hiányozhat a mágia. Bár a készítők kissé szűkszavúak ezzel kapcsolatban, annyit mindenesetre tudni lehet, hogy legalább 500, különféle osztályokra osztott varázslatot kívánnak majd beépíteni a végső változatba, valamint az egyes fajoknak is lesznek egyedi spelljei.
A megjelenítésről annyit, hogy egy full 3D világban bolyonghatunk majd az Arena-hoz, vagy a Might & Magic sorozathoz hasonló első személyű nézet mellett. A képek alapján kellemesnek ígérkezik a grafikus környezet, bár ezzel érdemesebb megvárni a tesztverzió szeptember végére tervezett kiadását. Addig is bízzunk benne, hogy találnak a fiúk támogatót, és hogy Claus, a játék designere le tud szokni a dohányzásról, hiszen a pre-alfa verzió munkálatai mellett ez a legnagyobb gondja.

Immortal



THE ELDER SCROLLS III - MORROWIND

▸ BETHESDA SOFTWORKS ● LONELY CAT GAMES ● WWW.ELDERSCROLLS.COM ◂

GYÖNYÖRŰ, GYÖNYÖRŰ, GYÖNYÖRŰ, ÓRIÁSI A BEJÁRHATÓ TERÜLET NAGYSÁGA, ÖSSZETETT ÉS MÉG EGYSZER GYÖNYÖRŰ. A KÉRDÉS CSAK ANNYI, VAJON MEKKORA VAS KELL MAJD ALÁ?!

Az Elder Scrolls (Ősi tekercsek) sorozat harmadik részéhez érkezett. Az előző kettővel (Arena, Daggerfall) a készítők évekkel ezelőtt káprázatták el a nagyközönséget. Szakmai berkekben mindkettő nagy népszerűségnek örvendett, főleg az 1996-os Daggerfall. Ebben a bejárható területek nagysága, a nem-játékos karakterek (NJK-k vagy NPC-k) száma minden addigi (és a legtöbb későbbi), hasonló stílusú próbálkozást fölülmúlt. A hagyományos szerepjátékokhoz szokott ínyencek számára különösen örvendetes volt a nemlineáris eseményszál, a "mehetek-amerre-akarok"-feeling.

Még 2001-ben kapható lesz a TES III - Morrowind, melyet már az E3-on is kitüntetett figyelem kísért. (Elnyerte a "legígéretesebb számítógépes szerepjáték (CRPG)" címet.) Vajon méltó lesz-e a megtisztelő titulusra a Bethesda gyermeke? A válasz számomra egyértelmű: igen.

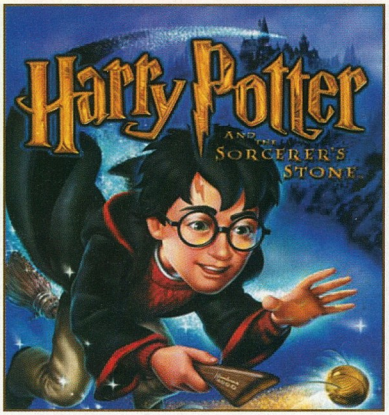
A TES III - az első két részhez hasonlóan - belsőnézetű, egyszemélyes CRPG. Egyszemélyes, azaz csapattagokra ne nagyon számítsunk, és egyszemélyes, mert a multiplayer opciót egy az egyben kihagyták belőle. Cserébe viszont hatalmas méretű területeket fedezhetünk fel, kb. 2000 (!) NPC-vel cseveghetünk, úton-útfélen kalandokkal találkozhatunk. Ezekből gyakorlatilag mindenféle akad, a legegyszerűbb "ölős" feladattól kezdve a politikai/társadalmi befolyás megszerzésére használható küldetésekig. Karakterünk céljait mi határozzuk meg, egy halvány főszálon kívül azt cselekedhetjük, amihez éppen kedvünk van. (Tucatnyi céhhez csatlakozhatunk, megpróbálhatunk szerepet kapni a birodalmak irányításában, vagy ha már unjuk a kalandozólétet, házat, birtokot vehetünk.) Már az indításként felajánlott tíz faj és kb. kétszer ennyi osztály is elismerésre méltó. (Bár e téren a Baldur's Gate 2 is jeleskedett a Player's option-ös kiegészítők, és a kitek jóvoltából.) Magára a játékrendszerre nem térnék ki, a szabályok olvasása legtöbbször úgyis unalmas. A harc megvalósítása azonban mindenképpen érdekesnek mondható: az egeret a megfelelő irányba mozgatva szúrhatunk, vághatunk vagy sújthatunk le áldáz ellenfeleinkre. A különböző fegyverekhez (több mint 200 féle van belőlük) más-más harcitechnika illik, ráadásul a Bethesdának sikerült néhány olyan érzékeny pontra rátapintania, melyre a legtöbb hardcore RPG-s allergiás. (Pl. tőrrel is tudunk majd normális sebzést okozni, lehetséges a testrészek támadása stb.)

A varázslatok kisebb alkotórészekből állnak össze, ezek kombinációi eredményezik majd a végső hatást, mely erejéhez mért animációt kap. Az említett alkotórészek száma is valahol 200 körül mozog. Emellett készíthetünk varázsitalokat is, az alkímia szakértelem segítségével.

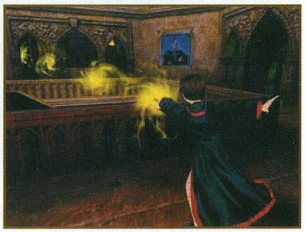
A világ képi megjelenítésére sem lehet panaszunk, olyannyira, hogy a készítők új processzor vásárlása helyett a lehető legjobb videokártya beszerzését javasolják. A program kihasználja a GeForce-ok "Transform&Lighting" képességét. Vállalkozó kedvű egyének örömmel fogadhatják a játékhoz gyárilag mellékelt szerkesztőt, mely NPC-k, szörnyek, városok, akár egész kontinensek készítésére is alkalmas. Furcsa viszont, hogy magát az eredeti történetet is módosíthatjuk: kivehetjük a nem kívánt kalandokat, olyan erősre állíthatjuk be karakterünket, amilyenre akarjuk stb. A saját anyagaink pár száz kilobájtos nagyságúak, így a netről a feltehetően nagy számú "házi termésből" modemes kapcsolattal is szemezgethetünk majd.

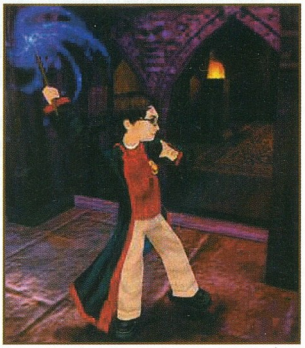
A Morrowind legnagyobb hátránya az előnyeiből fakad: hetek, hónapok virtuális kalandozása után ismerhetjük csak meg a küldetések, szereplők javát. Időmilliomosok előnyben…

sajoati



HARRY POTTER





▸ ELECTRONIC ARTS ● KNOWWONDER ◂

HARRY POTTER IMMÁRON NEM CSAK A KÖNYVEK OLDALIRÓL, A MOZI VÁSZNÁRÓL, DE A MONITORAINKRÓL IS VISSZAKÖSZÖN MAJD RÁNK.

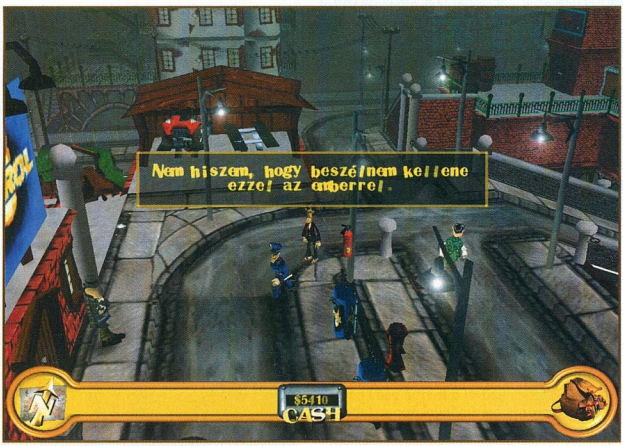
Ha a mostanában a Harry Potter nevet halljuk, a többség csak néz a semmibe, esetleg megpróbál valamiféle emlékfoszlányt keresgélni agytekervényeiben, hátha beugrik valami. Találat esetén az alábbi szavakat rebegi el az illető: mese, kaland, varázslat, boszorkánysuli, és „kisfiú". Nagyjából ebből összegyúrva kapjuk meg Harry Potter csodálatos történetét.
Röviden a lényeg: Harry Potter egy kisfiú, aki természetfeletti képességeinek köszönhetően varázslóképző suliba kerül, ahol próbákat kell kiállnia. Ebben a pillanatban már a készülő film eseményeinek tengelyéhez érkeztünk, hisz a mozivászon meghódítására törő Harry Potter movie alapja is ez a történetlánc. Egyelőre pihentessük a filmet és a könyveket, és nézzük a játékot, mert a Harry Potter-kampány még a játszani vágyóknak is kedveskedni próbál.

Most pedig jöjjenek az ígéretek: a játék alapvető elve tulajdonképpen főhősünk iskolai tanulásán alapul, azzal a kivétellel, hogy most nem a padban roskadva kell megszereznünk a tudást, hanem épületekben rohangálva, fejtőrőket és titkokat fejtve juthatunk képzettséghez. Ahogy haladunk előre, karakterünk úgy fejlődik, és egyre több varázslatra képes. Persze, ezt nem úgy kell elképzelni, hogy kapunk majd egy bonyolult, Diablo-szerű skillrendszert, mindössze többször jutunk olyan helyzetbe, hogy valamilyen segítségért cserébe, egy-egy karakterrel beszélgetve egyszer csak felruháznak bennünket egy új varázslattal. Ebből könnyen kitalálhatjuk, hogy a program, kategóriáját tekintve a 3D akció-kaland minősítést kapta. Ígérnek még: Arcade stílusú „Quidditch" meccseket, több mint 20 előforduló karaktert, többek közt Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick és a titokzatos Professor Snape szereplésével. Állítólag az adott terület valós időben fog megjelenni, ami azt jelenti, hogy teszem azt: az egyik teremben meghúzunk egy kart, akkor felülmúlhatatlan ügyességgel a másik osztályterem ajtaja nyílik ki (elképesztő, nem?). Pontosan nem értem, hogy ezt miért kell úgy hangoztatni, hisz ilyet már a Mission Impossible című Commodore-os játékban is találtunk, de hát legyen nekik! Állítólag a játék történetét - igaz, alig különbözik a filmétől - is J.K. Rowling, a Harry Potter világának megalkotója készítette, gondoskodva ezzel a maradandó élményről. Felhőtlen szórakozásunk közben nem árt, ha tudjuk, hogy számtalan akadályozó tényező került a programba, melyek igencsak befolyásolják sikerességünket, mint pl. fizikai gátak, melyeknél ügyességünkön és reflexeinken múlik a továbbjutás; ezen túl környezeti kirakók (?) és titkok töméntelen mennyisége vár felfedezésre. Az irányítás egyszerűségére utal, hogy az ajánlott konfiguráció 1 egér + 1 gomb a klaviatúránkon.
Hogy ez most egy gyenge poén vagy esetleg a színtiszta igazság volt… döntse el mindenki maga. Ami biztos:
-gyenge gépigény, melynek köszönhetően persze nem kell pergő, effektekben túlzsúfolt játékmenetre számítani, ellenben még a vékonyabb pénztárcájú Harry Potter-rajongóknak is megadatik az a lehetőség, hogy végre ők maguk lépjenek főhősünk helyébe. Összességében nem kell korszakalkotó „messiás"-ra számítani Harry Potter személyében, de a fanatikusoknak mindenképp ajánlott!

Skulecz

TUDTAD-E?

Természetesen a Harry Potter-őrület a könyvmolyokat sem kíméli, ezért J.K. Rowling, a történet kitalálója már a negyedik könyvénél tart, melyet a honi kiadó, az előzői három részhez híven, szintén magyarul jelentet meg. A könyvekben Harry Potter versenyeken indul, börtönbe keveredik, és még a vonatot is lekési☺. A sorozat negyedik tagjából, a Bölcsek kövé-ből készül a már említett filmváltozat, mely még ebben az évben látható lesz a mozikban.



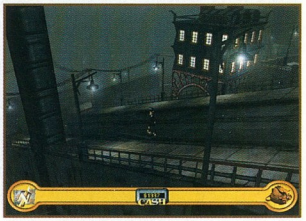
A NAGY BALHÉ!

JOWOOD ● NEO ● WWW.CLOU2.COM ● EXKLUZÍV ● MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK

BETEKINTÉST NYERHETTÜNK A MAGYAR VÁLTOZAT - MAJDNEM VÉGLEGES - VERZIÓJÁBA, TAPASZTALATAINKAT MOST MEGOSZTJUK OLVASÓINKKAL.

Minden bizonnyal sokak emlékeznek még arra, hogy mekkora visszhangja volt az első Grand Theft Auto megjelenésének, mennyien száguldoztak esztelenül a játék városainak utcáin. Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy a GTA sikerét látva vetették rá magukat a fejlesztők a témára, amit gyakorlatilag a „mi vagyunk a rosszfiúk, és most itt fogunk jól bűnözni" nem létező szlogen jelölhetne. A különféle, legtöbbször komoly hangvételű játékok közé most betévedt egy vidám, humoros „példány", melyben szerencsére (és végre) nem holmiféle gyilkolászáson van a hangsúly, hanem – enyhe képzavarral élve – a Sherlock Holmes-i precizitással kivitelezett betöréseken. A precizitás alatt értendő, hogy nem törött széklábakkal kell tarkón csapdosnunk a bamba őröket; épp ellenkezőleg: pontosan eltervezett útvonalon, észrevétlenül osonva emelhetjük el az adott helyen föllelhető értékeket. Mindezt ultra-realisztikus grafika helyett rajzfilmszerű (de azért 3D-s) megjelenítésben tehetjük meg. A leginkább a Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle-re emlékeztető ábrázolás (nyújtott épületek, karikaturisztikus szereplők) remekül fest három dimenzióban, de legnagyobb örömünkre mégsem a grafika szolgál: az újság szerkesztősége ugyanis abban a kiváltságos helyzetben volt, hogy elsőként tesztelhette a The Sting! magyar(!) változatát. Az exkluzív béta verzió „A Nagy Balhé!" címet kapta, és szinte az egész játékot magyarra fordították, még a szereplők is kis hazánk ékes nyelvén szólalnak meg az átvezető képsorokban.

A Nagy Balhé!-ban Matt Tuckert alakítjuk, aki egykoron jó képességű betörő hírében állt, de egy nem várt esemény megállította fölfelé ívelő pályafutásának törekvő menetelését: elkapták a rendőrök és sittre vágták. Hősünk azonban nem adta fel, és szabadulása után visszatért szakmájához. Itt kapcsolódunk be a történetbe, vesszük át Matt irányítását. Egy nem létező város lakói vagyunk, mely sajátos hangulattal bír: a húszas-harmincas évek Amerikáját ötvözi egy rejtélyes, majdhogynem kísérteties aurával. A játékban végig éjszaka van, a fényt a gyatra közvilágítás biztosítja, s a messzi távol sűrű ködbe vész. Az utcákon



néhány járókelőn és taxin kívül senki sem közlekedik, mert a hatalmas méreteket öltő bűnözés miatt kijárási tilalmat rendeltek el. A képek által keltett világhoz jelentősen hozzájárulnak a kísérő dallamok is: olykor felszabadult bárzene hallatszik, jazzesen klimpírozó zongoristával, néha basszusgitár hoz egy tipikus betörős témát, bizonyos helyeken pedig olyan érzése támad az embernek, mintha szellemjárta területre tévedt volna. Nos, körülbelül ilyen széles skálán mozognak azok az épületek is, melyekbe betöréseket kíséreltetünk meg. A feladatot nehézségétől függően „adja be" a program, kezdetben egy szimpla benzinkút bevételének megszerzését célozzuk meg, később a legnagyobb kincseket rejtő épületek is horgunkra akadhatnak.
Bűntetteinkhez mókás bűntársak is járulnak, velük könnyebben boldogulhatunk, de a zsákmányból ilyenkor nekik is szorítanunk kell egy-egy részt.
Az események sajátos ritmussal rendelkeznek, minden rablást tervezés előz meg, és a megszerzett holmik értékesítése követ. E fázisok közben látogathatjuk meg a város különböző látványosságait (bárok, kocsmák, egyebek) bandatagok után kutatva, vagy vásárolhatunk szerszámokat, új menekülő autókat. Sajnos csak gyalog vagy taxival kereshetjük fel ezeket a helyeket, ez hosszútávon pedig kissé fárasztó. (A taxival nem az a gond, hogy drága, hanem az, hogy ritkán - vagy legalábbis nem elég gyakran - jelenik meg.)
Maga az akció, a tett, a lé elemelése, a társalgás a széffel, szóval a bűnbe esés csak gondos tervezés eredményeképpen lehet sikeres. Ez a felfogás az eddigi „rosszfiús" játékokból amúgy egy az egyben hiányzott, pedig valóban az egyik leglényegesebb elem. Más kérdés, hogy itt a megvalósítása furcsa, bár itt a „furcsa" annyit tesz, hogy remek, zseniális. Ha ugyanis az otthonunkban található tervezőasztalon nekilátunk egy terv kiagyalásának, a program nyomban a helyszínre pakol minket, és egy egyedülálló módszer segítségével rakhatjuk össze következő bűntettünk darabjait. (Előzetesen még kiválaszthatjuk az aktuális társakat, a menekülő/felszerelést szállító autót, a betöréshez szükséges eszközöket.) Észrevehetjük, hogy a képernyő alján egy videokamera kijelzőjéhez hasonlatos csík helyezkedik el. (Felvétel, lejátszás, előre/visszatekerés gombokkal.) A bal alsó sarokban pedig egy óra mutatja, hogy a betörés hányadik percében, másodpercében járunk. Embereinknek csak különkülön, és csak úgy adhatunk parancsot, ha a felvétel gombot lenyomjuk. Ekkor a kiválasztott bandatag elvégzi a kért cselekedetet, majd a felvétel megáll. Ha egy nekünk nem tetsző esemény történt ezalatt (pl. kiadtuk Mattnek, hogy törje fel az ajtót, de közben meglátta egy őr), visszatekerhetünk akár a terv elejére is, és fölülírhatjuk

INTERJÚ

- Mennyi időbe telik a szövegek átirogatása, a finomhangolásig eljutva, azaz a szöveg teljes átültetése magyarra?

- A Nagy Balhé esetében körülbelül másfél hét volt a szövegek fordítására. A finomhangolás most is folyik, kb. egy hét alatt kész leszünk vele. Figyelmet kell fordítani arra, hogy az eredetileg lefordított szöveg beleférjen a program kijírási rendszerébe - azaz a játékban meghatározott szövegmezőkbe. Ez azért szokott gond lenni, mert az angol nyelv egyszerű, szavai rövidek, nincs bonyolult ragozása, és így a kiírandó szövegek is rövidebbek - a jobb fejlesztők ezt természetesen figyelembe veszik a játék legelejétől kezdve

- És a hangok felvétele, szinkronizálása, az utómunkálatok mennyi időt vettek igénybe?

- A hangok felvétele nagyon gyorsan ment, a stúdióban fél nap alatt felvettük a szerepeket a színészekkel. majd az utómunkálatok kb. két-három napig tartottak. Az egész fordításra van egy ún. "forgatókönyv". Ebben olyan irányelvek is le vannak fektetve. hogy a

szereplő gondolatait a hangstúdió felvétele után "visszhangosítani" kell. azaz a rendes hangjától nemcsak hangszínben, hanem effektekben is el kell különíteni.

- A szinkronhangok kiválasztása - véleményem szerint - nagyon jól sikerült, volt elképzeléseitek már az elején, hogy kikre osztjátok az egyes szerepeket?

- Nagyon jó viszonyunk van a szinkronszínészekkel és a stúdiókkal, főleg az Imperium Galactica II munkálatai alatt épültek ki ezek a kapcsolatok. Az előzőleg említett forgatókönyv karakterleírásokat is tartalmazott, és mi ezt használtunk a színészválogatáskor. Azt hiszem, nem túlzás, ha azt említem, hogy a magyar szinkron a nemzetközi élmezőnyben is igencsak előkelő helyen szerepel, és ezt a tényt minden magyar nyelvű programnak tükröznie kell.

- Volt a játékban olyan rész, amelyiknél nehézségekbe ütköztetek a magyarítást illetően?

- Ilyen mindig tétezik, szerencsére a játék szövege humoros, és a fordítást végzők keze nincsen teljesen megkötve. Egy-egy jól hangzó angol szövöcset nem nehéz magyarra stülteni, ha nem szó szerint fordítod, hanem a humor stílusát örzöd meg a fordításban. Nagyon jó magyar szófordulatok is léteznek - ezt nem szabad elfelejtenünk!

Chilly

új cselekedetekkel a nem kívánt részt. Mozgathatjuk az összes bandatagunkat egyszerre is, ilyenkor látjuk, amint a már kiadott parancsokat a többiek végrehajtják. Ha elkészültünk a tervvel, újranézhetjük az egész felvételt. Elsőre könnyűnek tűnhet a dolog, elvégre mi baj érhetne minket, ha meg nem történtté tudjuk tenni a rossz lépéseket? Nos, mindez nem ilyen egyszerű. Elképzelhető, hogy szerintünk tökéletes a terv (az a múzeumőr épp elfordult, amikor kiléptem a sarkon, senki sem hallotta, amint a baltával halkan szétvertem a bejárati ajtót stb.), mégis, a megvalósításnál igen gyakran becsúszhatnak nem várt hibák, hiányosságok. Legnagyobb ellenségeink békés őrök, nagymamák, villatulajok lesznek, akik azáltal, hogy látószögükbe kerülünk, azonnal lebuktatnak. A munkánk ráadásul zajjal jár, így előfordulhat, hogy széffúrónk zörejei árulnak el minket. Aztán ott vannak a riasztók, melyek keresztbekasul védhetik az ajtókat, átjárókat, vagy egymást. (Az egyik küldetésben pl. csak két riasztó együttes leszerelésével juthatunk tovább.) Ha mindezen akadályok ellenére sikerrel jártunk, a program közli, hogy mekkora volt a maximálisan elvihető zsákmány, valamint azt is tudatja velünk, hogy bűnlajstromunk mennyivel nőtt. Hibás rablás jutalmául az egész rendőrség megismeri a nevünket, bár azt nem sikerült a tesztelés alatt kideríteni, hogy ez milyen negatívumokkal jár. A 'pc.ign.com' (neves internetes szaklap) kritikusa nehezményezte az angol verzió tesztelése után, hogy miért nem szankcionálják jobban a balsikert; nos, én úgy vélem, egy ilyen felsülést követően az emberek nagy többsége úgyis automatikusan a „Játék betöltése" menüpontra kattint ahelyett, hogy egy kisiklott „karriert" próbálna meg visszaterelni a helyes útra.

Szóval, ha megszereztük a zsákmányt (szerencsére a magyar neve nem „szajré" lett, mely egy roppant unszimpatikus szó), eladhatjuk a zálogházban, a kapott pénzből pedig jobb felszerelést, gyorsabb vagy nagyobb tárolókapacitású menekülő autót vásárolhatunk. Megjegyzendő, hogy érezhetően sokat tesztelték a játékot (vagy csak egyszerűen nagy gondot fordítottak a helyes játékegyensúly megtalálására), látszik ez a tervek kidolgozásánál éppúgy, mint az elérhető eszközök (szerszámok), autók, segítők esetében. (Pl. lángvágót jó ideig nem vehetünk, az igazán járatos tagok általában a rabolt javak felénél nem érik be kevesebbel stb.) Mindazonáltal nem emlékszem olyan esetre, hogy pénzhiány miatt kellett volna takarékoskodnom, így a betörések inkább hatottak úri passziónak, mintsem létszükségletnek. A járgányok terén is hamar megállapodtam egy-két olcsó, de használható típusnál, szegény kereskedő hiába kínálgatta a szuperebbnél szuperebb automobilokat. Nagy kérdés, hogy miért nem utazhatunk ezekkel is a városban, holott a taxival gyakorlatilag ugyanezt tesszük, a különbség mindössze annyi lenne, hogy más jármű szalad a képernyő közepén. Mindegy, végül is ráfoghatjuk, hogy nem szokványos dolog a bűncselekményhez használatos kocsit lépten-nyomon használni…

No, és ha idáig eljutottunk, azaz a zsákmányunkért kapott dollárokat sikerült elszórnunk,

akkor kezdődhet újra az akció, a tervezés, a célpontok meglátogatása. Valamelyest változatosságot jelent az új bandatagok fölkeresése, akik mindenféle emberek lehetnek, bohóctól kezdve gazdáit eláruló cseléddlányig. Sajnos, mint korábban említettem, ők tetemes jussra tartanak igényt, meglehetősen mellbevágó, amikor mondjuk, 2-3 segítő esetén a zsákmány egyharmada marad Mattnek. Az is igaz, hogy egy idő után nem is lesz ez olyan fontos, hiszen a történetben a kezdeti siker és vagyon utáni sóvárgásunkat fokozatosan egy szerelmi szál kezdi el kiszorítani, amint az egyre híresebbé váló Matt Tuckert egy ellenállhatatlan nő bízza meg egy-két ígéretes feladattal.

Összességében igen kellemes programnak találtam „A Nagy Balhé!"-t. Egy kitűnő ötlet köré épített játék, mely minden szempontból egyedinek minősíthető. Nem teljesen tökéletes, lehetett volna még javítani rajta, becsempészni egy-két plusz dolgot, valamit, ami egy pici dinamizmust visz a játékmenetbe, mely a sorozatos betöréseket egyedibbé teszi, ami segít abban, hogy a hetedik, nyolcadik rabláshoz is ugyanakkora elánnal fogjunk hozzá. A magyar változat természetesen sokat dob a latba, s annak ellenére, hogy akadnak magyartalan szövegrészletek is, igazán nagyszerűnek mondható. (Főképp, ha figyelembe vesszük az idő/teljesítmény arányt.) Egyáltalán nem mindennapi egy külföldön fejlesztett, kiadott játék esetében, hogy e ritka, közép-európai nyelven szóljaljon meg…

Nos, ahogy mondani szokás, „mindezek mellett, s ellenére" ajánlom „A Nagy Balhé!"-t az összes, nem sablonjátékra, trendekre, Quake-re és egyebekre beállítódott, játékos kedvű számítógép-tulajdonosnak.

sajoati

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII300, 64MB RAM, 16MB-os 3D-videokártya, 200 MB szabad hely, 4x-es CD-ROM, Win95/98/2000/ME - ajánlott a grafika részletességének alacsonyra állítása.
JAVASLAT: 128 MB RAM, azonban a legnagyobb felbontáshoz szükség lesz egy izmosabb videokártyára is.

+ eredeti ötlet, egyedi (rajzfilmszerű, de 3D-s) ábrázolás, jól sikerült magyar változattal bír

− idővel némiképp egysíkúvá válhat, egy-két apró változtatás sokat dobott volna rajta

88%

TIPPEK "A NAGY BALHÉ!" VÉGIGJÁTSZÁSÁHOZ

„Minden kezdet nehéz" – szól a közhely, ennek szellemében szeretnék a kezdeti betörések eltervezésében segíteni egy picit. Alább olvashattok néhány általános tippet, valamint tanácsokat az első tíz helyszín kifosztásához. (Helyesebben a 2-11-ig. Az első megoldását az „oktatás" menüpont alatt találhatjátok.) Ez utóbbiakhoz csak annyit fűznék hozzá, hogy létezhetnek gyorsabb utak az általam lejegyzetteknél, de az idő rövidsége miatt nem tudtam a terveket optimalizálni. Ennek tudható be, hogy csak a létfontosságú tárgyak helyét írom le, azokét, melyekkel „megnyerhető" az adott pálya.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

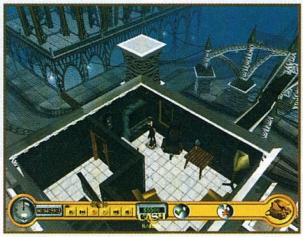
Az első rablásoknál egyedül keljünk útra. (Kezdetben más nem is fér be az autónkba.) Ha megérkeztünk, nyugodtan sétáljunk körbe, figyeljük meg, hogyan és merrefelé járkálnak az őrök, melyik ajtókat, ablakokat ellenőrzik. Nem hiába követnek éppen egy adott útvonalat, valószínű, hogy a legnagyobb értékeket vigyázzák. Ha a föltérképezésükkel megvagyunk, tekerjük vissza a felvételt az elejére, és kezdjük el az óvatos változat rögzítését. Az ajtók feltörésénél egy pillanatra se hagyjuk, hogy a „hallhatóság" csík pirosra váltson, ez ugyanis azonnali felsülést jelent. Legyünk tudatában a felvevőrendszerünk képességeinek! Ha fölvettünk egy tárgyat, de az túlságosan leterhelt minket (az értékéhez képest), ne habozzunk, forgassuk vissza az idő kerekét. Riasztókkal nem kell bajlódnunk, csak a boxklubos küldetéstől kezdve. Mindegy, hogy ilyen helyekre milyen csapattagokat viszünk, a teherbírása a legfontosabb, illetve a képessége annyiban számít, hogy pl. 0%-os zárnyitással meg sem próbálja a zárt ajtót kinyitni. Sokáig Bingo Bulbhead (mozi mellett ácsorog) lesz a legjobb csapattag: gyors, viszonylag erős, és keveset kér (32%). A többiek csak idővel jelennek meg (vonzza őket a hírnevünk), és a párbeszédekben megfelelően kell hozzájuk szólni, hogy a végén beálljanak.

Persze akárhányszor próbálkozhatunk velük, nem sértődnek meg. Gyakori előfordulási helyek: Sammy kocsmája, brazil bár, kikötő, Bully bárja, régi brazil bár, de érdemes a villát és a Neo irodát is útba ejtenünk, ha már 7-8 betörést sikerrel elvégeztünk.
Autóból a teherbírást részesítsük előnyben, de nem árt egy gyors jármű beszerzése sem, a program ugyanis gyaníthatólag hozzáadja a rablás idejéhez kocsink gyorsulását (vagy egy számot ennek függvényében), és akad olyan feladat, melynél fontos, hogy mennyi idő alatt hagyjuk el a tett színhelyét.

1. Benzinkút...
2. Zöldséges. Vigyünk feszítővasat. Feszítsük fel a bal oldali ablakot, majd bújjunk el a raktárhelyiségben. A nagymama háta mögött osonjunk föl az emeletre. Lépjünk be a szobába, vegyük fel az asztalról a rádiót. A két fémszekrény közül a baloldaliban lapul $150. Ha elég gyorsak voltunk, miénk a pénz, és bebújhatunk az ajtótól jobbra fekvő sarokba. A belépő nagymama mögött távozzunk, lent a széfből emeljük el a benne található $50-t, az ablakon távozzunk.
3. Mozi. Feszítővas, tolvajkulcs szükséges. A hátsó bejárat mellett lévő ablakon hatoljunk be. A nézőtéren fölfelé haladjunk (ha a kamera eltakarja Mattet, használjuk a space-t (belső nézetre váltás)), majd kint bújjunk el az egyik WC-ben. Amint az őr elhalad mellettünk (a nézőtér felé), lépjünk ki a háta mögé, fussunk fel az emeletre. Pihenjünk az erkélyen, várjuk meg az őrt, amíg ellenőrzi az emeletet, majd törjünk be a központi szobába (vetítőterem). Tegyük el a „2.5 epizód" tekercsét ($850). Térjünk vissza a WC-be. A jegypénztár kasszájában 110$, a mögötte lévő szoba asztalában $80-t szerezhetünk. Hagyjuk el a mozit a nézőtéren keresztül, a jobb oldali ajtót használva. Akkor induljunk, amikor az őr már belépett. (Nem vesz észre, amikor visszafelé lépdes.) Kint egy rendőr másztál, ügyeljünk rá is.
4. Hotel. Feszítővas, tolvajkulcs, széffúró kell. A hátsó bejárat mellett indulunk, jussunk be az épületbe. A földszinten, a recepciós pult melletti, a középső szobában törjük fel a széfet ($1300). (Fafúróval ez kb. 20 perc.) A harmadik emeletre igyekezzünk, itt a lépcsőtől balra fekvő helyiségekben található két kép ($600 és $300). Vigyázzunk az elsőn bóklászó lakóval, aki messziről is kiszúr minket. A rengeteg szobából az első emeleten egynek az ágyán találtam egy táskát (kb. $100).
5. Boxklub. Vigyük Bingót. Matt: tolvajkulcs. Bingó: forrasztópáka, feszítővas. Mattel a tűzlétrát követve vegyük be a klubot. Bent két ajtó feltörése után egy asztalban pénzkazettára bukkanunk ($600). Bingóval

A FILM

Az eredeti film 1973-ban látott napvilágot „The Sting" néven, Paul Newman (Mr. Shaw) és Robert Redford (Kelly) főszereplésével. A történet dióhéjban a következő: az 1930-as évek Chicagójában főhősünk barátját egy maffiavezér likvidálja, így az bosszúból elhatározza, hogy a főnök életét kicsit megkeseríti. Ehhez társként szegül barátunk mellé egy veterán bűnöző is, aki mindenben segíti őt. A történet csavarokkal és meglepetésekkel teli, igazi gyöngyszem a régi időkből.



feszítsük fel a főbejáratot, szereljük le a riasztót (piros valami a falon), vigyázzunk, mert meghallhatja a közlekedő bokszoló. Hozzuk ide Mattet. Bingóval feszítsük fel a kék asztalt. Matt tegye el az igen nehéz kesztyűket ($1300). Főbejáraton távozzunk.

6. Üvegház. Ketten menjünk. A mellékkarakter cipelje a feszítővasat. A kerten át keressük meg a ház bal oldali ablakait. Azok egyikén bújjunk be, amelyik a ház homlokzatával párhuzamosan helyezkedik el. Menjünk fel a növényekkel teli udvar közepén lévő lépcsőn. Odafenn egy tudós böklászik. Amikor a húsevő növényt vizslatja, fussunk be az irodájába, emeljük el a $600-t az asztalából. (Erre nem feltétlen elegendő az idő; attól függ, hol tartott a tudós, amikor elindultunk az irodába.) Gyorsan bújjunk el a szomszédos szobában, és amikor a prof a sarkot kezdi el bámulni, rohanjunk át a növényhez (tegyük el; 30 kg!, $2000), majd azonnal távozzunk, amilyen sebesen csak tudunk. Amint feltűnik a növény hiánya, a tudós riadót fúj.

7. Temetkezési vállalkozó. Tolvajkulcs, fúró és Matt kell. Törjük fel a bejárati ajtó zárját, de csak 1:02-nél menjünk be, rohanjunk fel a lépcsőn. Itt egy kép ($800, 23! kg). Az öreg 1:36.5-nél jön le, álljunk a lépcső aljába, úgy, hogy ne vehessen észre. 1:46.8-nál szaladjunk fel, fúrjuk a széfet, kb. 2.42-ig. (Érkezik az őr, nő a hallhatóság.) Bújjunk a szék mögé, a sarokba. Ismételjük ezt a procedúrát, amíg a Biblia kinézetű tárgyhoz nem jutunk ($5500, 5kg), majd vegyük le a képet a falról ($1500, 5kg). A menekülésnél az öreget várjuk meg egy emelettel lejjebb, amikor pedig fölfelé indul, fussunk vissza a kocsinkhoz.

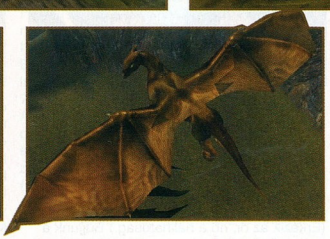
8. Nyomda. Vigyük Goth-ot. Mindkét karakter el kell, hogy bírjon 35 kg-ot. Az épület fala a főbejárata mellett jobbra, egy U-alakú formában folytatódik, az ezen a falrészen lévő ablakokon hatoljunk be. Igyekezzünk a második emeletre, vigyázzunk az őrrel. Itt a jobboldali folyosó végében egy szobában van egy széf ($2000, 35kg). Taktikázáshoz használjuk a mellékhelyiséget, ahova nem néz be az őr. Az első emeleten az asztalokat hagyjuk figyelmen kívül. Szereljük le a riasztót, majd fúrjuk a széfet. Kb. 40 mp-ig fúrhatunk, ha épp akkor kezdjük el a műveletet, amikor az őr a lépcsőn távozik.

9. Mauzóleum. Bingó, tolvajkulcs, 2 páka szükségeltetik. Bújjunk a kocsi mögé a kinti őr miatt. Ha elment, hatoljunk be, menjünk egy szinttel lejjebb. A két riasztót EGYSZERRE kezdjük el leszerelni. Bingóval ereszkedjünk eggyel lejjebb, álljunk meg a zöld lézer előtt. Matt kapcsolja ezt ki a riasztók alatti karral, majd bújjon el az egyik koszorús fal mögé. Bingó vegye fel Corleone hamuját. Megelevenednek a múmiák. Bingóval bújjunk el oly' módon, hogy a szobába bekukkantó múmiák ne vehessenek észre minket. A lézer időközben újra beindul, emiatt a múmiák visszafordulnak. Ekkor Mattel kapcsoljuk ki a zöld sugarat, majd hőseink hagyják el a mauzóleumot.

10. Húsüzem. Bingóval, pákával, tolvajkulccsal, feszítővassal. A kincs a baloldali ajtó mögött lapul, de azt riasztó védi. A rendőr mellett Mattel menjünk be a főbejárat bal oldalán lévő ablakon, Bingóval pedig a jobboldali épületbe. Kapcsoljuk ki vele a riasztót. (Ajtónyitogatás, újabb őr elkerülése révén.) Matt immáron bejuthat a széfes terembe, ahol némi fúrás után megvan a „kincs". Mindkét szereplővel távozunk.

11. Villa. Nagyon sok pénzt kaszálhatunk, ha sokan jövünk, de a létfontosságú kártyát megszerezhetjük egyedül Mattel is. Feszítővas, tolvajkulcs megléte elengedhetetlen. Az épület hátsó bejáratától JOBBRA lévő ablakon osonjunk be, majd fel a 2. emeletre. A lépcsőtől jobbra fekvő ajtón menjünk be, majd megint jobbra, át a tetőn abba a szobába, mely egy asztalba zárva rejti a kártyát. Ha megszereztük, ugyanerre távozzunk. Ezt a küldetést, csak az itteni őr útvonalát megfigyelve tudjuk végrehajtani. A kártya melletti széf kb. $3300-t rejt, de nagyon nehéz úgy feltörni, hogy az őr ne hallja meg.

sajoati

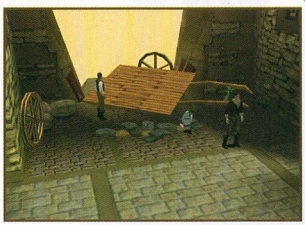


DRAGONRIDERS
CHRONICLES OF PERN

UBI SOFT ● RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.DRAGONRIDERS-GAME.COM

ANNE MCCAFFREY ÚJ ALKOTÁSÁVAL A SÁRKÁNYOK RÉG ELFELEDETT VILÁGA ELEVENEDIK MEG, AHOL A KIVÁLÓ TÖRTÉNET GARANTÁLT, ÁM AZ ANGOL NYELVTUDÁS IS SZÜKSÉGELTETIK.

Mielőtt a címből adódóan – Sárkánylovasok – mindenki a Drakan nevű régi, ám annál sikeresebb játékra asszociálna, csalódás senkit ne érjen, de itt az akció helyett egy vérbeli kalandjátékról van szó, némi RPG-s hatással fűszerezve.
Anne McCaffrey nevét kishazánk gyermekei nem hinném, hogy nagyon ismernék, ám Amerikában elismert író, akinek fantáziájának szüleménye Pern világa, ahol a Dragonriders játszódik. Az írónőnek ráadásul nem is olyan új a számítógépes játékpiac, hiszen volt már egy játék - Freedom: First Resistance -, amely az ő történetén alapult, habár igen gyatrára sikeredett szegény, ami persze nem biztos, hogy az ő hibája. Egy újabb próbálkozás - az Ubi Soft nem kevésbé híres fejlesztőgárdájával karöltve - a Dragonriders: Chronicles of Pern. A játék nevéből már gondolhatjuk – Pern krónikái –, hogy ezúttal sem egy egyszerű történetre számíthatunk. Az írónő úgy tűnik, megrázta magát, és túllépett a pillanatnyi kudarcon, így egy olyan történettel állt elő, ami minden kalandjáték-kedvelőt megragad.
Tehát adott Pern világa, ahol az emberek mindaddig békében éltek, amíg a csillagok közül meg nem jelent egy pusztító faj: a Thread-ek. Ezután minden 200. évben megjelentek üstököseik hátán lovagolva, hogy pusztulásba sodorják Pern eladdig nyugodt világát. A megmaradt és elkeseredett emberek a pihenő vulkánok kráterеibe bújtak el a fenyegető veszély elől. Ám ahelyett, hogy imádkoztak volna a szebb holnapért, és a Thread-ek támadásának elmaradásáért, inkább valami védekezési módon kezdték el törni a fejüket. Hamarosan megjelentek a sárkányok az emberek oldalán, akik rájöttek, hogy eme lények képesek a támadók üstököseit elpusztítani, így végre visszavághattak a sok száz évnyi szenvedés után. Lassacskán a sárkányok hátán lovagoló harcosok és sárkányaik között telepatikus kapcsolat alakult ki, ami még tovább mélyítette a két faj között a kapcsolatot, és lehetővé tette a még hatékonyabb védekezést. Így alakult meg a sárkánylovasokból álló társaság, a Weyr-ek.
Minden szépen alakult, egészen mostanáig. Ugyanis Nalaya, a sárkánylovasok vezetője meghalt. Ő volt az arany anyasárkány – Morath – lovasa, akinek halála után Morath mély letargiába zuhant. Ami egyáltalán nem jó, ugyanis ő az egyetlen sárkány, aki utódot tud a világra hozni. Lovas nélkül egy utolsó



tojást rakott le, az aranytojást, amelyből egy hozzá hasonló királynő fog majd kibújni. Ennek az aranysárkánynak kell egy új vezért keresni Pern világán, aki képes megülni őt. A játék kezdetekor Nalaya halotti torán kissé a kelleténél többet ivó D'Kor-t irányítjuk, akivel sárkányának – Zenth – segítségével kell egy új, alkalmas vezért keresnünk. Ehhez egyaránt szükségünk lesz fizikai erőnkre és eszünkre.

Repülj sárkányom, repülj!

Mivel egy klasszikus kalandjátékról van szó, sajnos nem lehet részünk a Drakanban élvezetes sárkányeregetésben. Karakterünket csak a videojelenetekben láthatjuk sárkánya hátán, ám bárhol legyünk is, mindig képesek leszünk vele telepatikusan kapcsolatot teremteni. Nézzük csak, milyen kalandokban vehetünk részt D'Korral. A szokásos kalandjáték-elemekkel találkozhatunk itt is, csak eléggé leegyszerűsített formában. Általában ha valamilyen tárggyal lehet kezdeni valamit, akkor a képernyő tetején megjelenik egy ikon, és már csak az akciógombot kell megnyomnunk. Az egyszerűségről pedig legyen elég annyi, hogy például, amikor le kell mosnunk olajjal a sárkányunkat, az szinte a szánkba rágja, hogy mit kell tennünk. Vagy ilyen az, amikor egy barlangban egyik szirtről a másikra kell ugranunk, akkor a szélénél csak az akciógombot kell használnunk, és hátradőlve végignézni, ahogy karakterünk szenvedést titulálva átugrik, majd felmászik. Az egyszerű feladatok mellé hosszadalmas, és a vége felé már unalmas beszélgetések járulnak, amiket ráadásul tovább sem lehet nyomni, így a több száz karakterrel való beszélgetést mind végig kell ülnünk, ami talán nem nagy baj azoknak, akik jól tudnak angolul, és végtelen türelemmel rendelkeznek. A dialógusok által kaphatunk betekintést Anne McCaffrey munkájába, ugyanis amellett hogy a párbeszédek véget nem érőnek tűnnek, általuk egyre mélyebbre áshatjuk magunkat az írónő fantáziájának berkeibe, és egyre jobban megismerhetjük Pern szövevényes világát.
A klasszikus elemek mellé az Ubi Soft fejlesztői úgy gondolták, valami újítást is bevisznek, és mi más volna az, mint a mostanában annyira felkapott műfaj, az RPG egy-két eleme. Ám ezek annyira egyszerűek, hogy szinte már feleslegesek. Háromfajta „tulajdonság" van, az erő, a tudás, és a hírnév, valamint néhány képzettség, mint a tőrhasználat, írás stb. Ezeknek csupán annyi szerepe van, hogy ugyebár, a jó tett helyébe jót várj taktikának köszönhetően csak a megnövekedett hírnévvel beszélhetünk bizonyos emberekkel, a harc által megnőtt erővel pedig eljuthatunk olyan helyekre, ahová amúgy képtelenek lennénk. Igen, harc, ugyanis ez a másik újítás egy kalandjátékhoz képest. Persze, nem kell itt a Blade of Darknesshez hasonlatos hosszú és taktikus csatákra gondolni. Mint minden a játékban, ez is le van egyszerűsítve, így ha az előrét nyomjuk, akkor támad, ha a visszát, akkor blokkol. Lehet még az ellenfelek körül körözni is, aminek segítségével elkerülhetjük azok támadását. Tulajdonképpen már szinte feleslegesnek tűnhet az a harc, ami a játékban van. Inkább a fejtörőkre és a kalandelemekre fektettek volna több hangsúlyt, mint így, három műfaj elegyítésével létrehoztak egy közepes kalandjátékot.

Sean Connery Draco-ja jobb volt

Aki látta annak idején a Sárkányszív feliratos változatát a moziban, az emlékezhet, hogy milyen jó választás volt egy ilyen bölcs és öreg sárkánynak Sean Connery hangja. Sajnos a Dragonriders készítői vagy nem látták a filmet vagy nem követték a jó példát, és a sárkány hangját egészen másképp képzelték el, ami annyit jelent, hogy rettentően vontatottan és komoran beszél szeretett háziállatunk.
Ám nem csak a sárkányunk hangját választották rosszul, hanem az egész játék során található karakterek szinkronhangjainak színészi teljesítménye is borzalmasra sikeredett. Monotonon, érzelemmentesen beszélnek, mindenféle hangsúly alkalmazása nélkül. Így az az érzésünk támad, mintha egy „papírról-gyorsan-felolvasom-csak-menjünk-már-innen" mentalitású emberek dolgoztak volna a szinkronnál.
Grafikailag a játék használja a ma már alapkövetelménynek számító 3D-s gyorsító kártyákat, ám ennek ellenére is szimplára sikerült a megjelenés. Habár a karakterek szája és szeme mozog, ami egyfajta mimikát eredményez, és ez pozitívumnak írható fel, de néha még ez is a visszájára sül el, mert volt például olyan, hogy a karakter szeme annyira elfordult, hogy nem látszott, csak a „fehérje", így úgy nézett ki, mintha vak lenne.
Elérkeztünk a program legnagyobb hibájához, a kamerakezeléshez. Mint egy kalandjátékban megszokott, általában rögzített kameranézetek vannak, viszont a Dragonriders-ben ezt kipótolták a Tomb Raider-es követő kamerával is. De ezt olyan szerencsétlen módon kombinálták, hogy sokszor nagyon zavaró tud lenni, ráadásul a követő kamera néha egyszerűen leragad, pont a legrosszabb helyen, a harc során egy barlangban például, így hogy tudnánk harcolni, ha nemhogy az ellenfelet, de még a saját karakterünket sem látjuk!? Úgy néz ki, hogy a programozók felkészültek ilyen eshetőségekre, és beépítették a manuális kamerakezelést, amivel csak tovább tetézték az egészet, mert kezelhetetlen, így ráadásul átmehetünk a falakon stb.
Sajnos a kezdeti lelkesedés ellenére a remek történet Anne McCaffrey „tollából" sem tudott jó játékot faragni a Dargonriders-ből. Csak megszállott kalandjátékosoknak ajánlhatom, ám még lehet, hogy ők is csalódni fognak a kevert játékstílus miatt.

Crowie

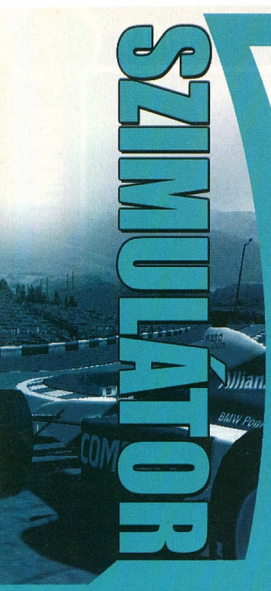
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 266 Mhz, 64MB RAM, 3D kártya Win98/ME - igazából ezen is elfut rendesen a játék, de azért a töltögetések ellen nem árt az erősebb gép.
JAVASLAT: PII350 MHz, 128MB RAM, 16MB 3D-videokártya, Win98/ME

remek történet, néhány újítás

borzalmas kamerakezelés, unalmas beszélgetések, rossz színészi alakítás

65%



MOTO RACER 3

▸ INFOGRAMES ● DELPHINE SOFTWARE ● WWW.DELPHINESOFT.COM ◂

A Delphine Software neve véleményem szerint nem ismeretlen a játékosok előtt, elég sok program esetében bizonyítottak már, ezek közé tartozik a Moto Racer-széria is, amelynek jelenleg a harmadik részét fejlesztik. Az első, legszembetűnőbb változás a játékkal kapcsolatban a kiadó változása, ugyanis az Electronic Arts helyett immáron az Infogrames rendelkezik a megjelentetéshez szükséges jogokkal.

Akik eddig arcade kategóriába sorolták be az első két részt, most igencsak meglepődhetnek azon a tényen, miszerint a harmadik rész olyan játékmódokat is fog tartalmazni, mint a motocross, supercross, freestyle, street racing.

Tizenöt pályán versenyezhetünk majd, ezek mindegyike grafikailag különbözni fog, és nem utolsósorban a menettulajdonságok sem egyeznek majd meg, így egy-egy terep más-más kihívást jelent majd a játékos számára.

Nem maradhatott ki az online/LAN játék lehetősége sem, amelyet maximum 7 játékos élvezhet egyszerre, a motorosok és a motorok testre szabása, valamint a sportközvetítésekben látható replay beépítése. A tervek szerint még ebben az évben találkozhatunk vele a boltokban.

61 ... F1 2001
62 ... Rally Trophy
65 ... Warbirds III
66 ... Nicktoons Racing

TARTALOM

MOTOR CITY ONLINE

▸ ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS ● WWW.MOTORCITYONLINE.COM ◂

Ahogy telik az idő, úgy tudunk meg egyre többet és többet a Motor City Online-ról, amely nevéhez hűen valóban a hálón lógó játékosokat célozza meg, és kategóriájában elsőnek számít! A bétateszt már el is indult júliusban, és a megjelentetett képek alapján egyre konkrétabb elképzelésünk lehet, milyen lesz a végleges változata, amely elméletileg őszre készül el.

Ha jók az információink, akkor havi fizetség ellenében lehet majd játszani a programmal, habár ennek mértékét még nem állapították meg a kiadónál. Ellenben egy 5 dolláros összeg ellenében megrendelhetjük a bétaverziót tartalmazó korongot. Az eddig látott videók és képek alapján nem kell majd csalódnunk a fiúkban, kérdés, hogy mikor lesz honi szerver is, amely valószínűleg azért elengedhetetlen feltétele az élvezetes, alacsony pingű játéknak.

TOP 10

1. Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
2. Flight Simulator 2000	Microsoft
3. Motocross Madness 2	Microsoft
4. MS Train Simulator	Microsoft
5. Warbirds III	iEntertainment Network
6. Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7. Comanche Gold	NovaLogic
8. Starlancer	Microsoft
9. Moto Racer 2	Electronic Arts
10. NFS Porsche 2000	Electronic Arts

ELŐREJELZÉS

F1 2001	2001/09	EA Sports
Harley Davidson RAW	2001/09	Infogrames
Comanche 4	2001/10	Novalogic
Master Rallye	2001/10	Microids
Moto Racer 3	2001/10	Ubi Soft
MS Flight Simulator 2002	2001/10	Microsoft
SuperCar Street Challenge	2001/10	Activision
IL 2: Sturmovik	2001/11	Ubi Soft
Motor City Online	2001/11	Electronic Arts
Rally Trophy	2001/11	JoWooD

F1 2001

ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS ● WWW.EASPORTSF1.COM

KÍVÁNCSI VAGY ARRA, HOGY MILYEN VÁLTOZTATÁSOKAT FOG TARTALMAZNI A NÉPSZERŰ ELECTRONIC ARTS-JÁTÉK LEGÚJABB RÉSZE? AKKOR NE LAPOZZ TOVÁBB!

Igaz, még javában tart a 2001. évi FIA Formula 1-es világbajnokság, az EA SPORTS fejlesztőcsapata már javában készíti az idényt szimuláló F1 2001-es játékprogramját, mely a kiadó (Electronic Arts) szerint szeptember végén kerülhet a boltok polcaira. A cég által szerkesztőségünkhöz eljutatott sajtóanyag alapján most tekintsük át a program várható újdonságait, főbb jellemzőit.

Agresszív, feljavított mesterséges intelligencia

A gépi ellenfelek a 2001-es évadban tapasztalt törekvő vezetési stílussal lesznek felruházva, a tendenciának megfelelve minden körülmények között az előrejutásért harcolva nem fognak megrettenni a legpiszkosabb trükkök bevetésétől sem. Minden versenyző küzdeni fog az előrejutásért, a játékos technikájához alkalmazkodva mindig a lehetséges előzést fogja keresni, hozzájárulva ezzel az F1 sajátos, intenzív versenyélményéhez.

Dinamikus, élő környezet-szimuláció

Az F1 2001-ben elsőként mutatkozik be az "Intelligent Pit Communication", melynek alkalmazásával a játékos a verseny alatt kommunikálhat istállója főnökével és mérnökeivel. A beszélgetések során tájékoztatást kap a csapattól a versenytársak jelenlegi helyzetéről, a várható időjárásról, a tervezett tankolás és kerékcsere időpontjáról. A rádióbeszélgetések mellett a bokszkiállások animációjában a szereplők tevékenykedésén túl megjelennek az esetlegesen elszenvedett töréskárok, továbbá a programban szerephez jutnak a zászlókkal integető pályabírók is. Természetesen nem maradhat el a már szokásos integető, szurkoló nézőtömeg megjelenítése sem.

WILLIAMS BMW MALŐR

Az Electronic Artsnak egy, a brit televízióban augusztus közepén leadott, az F1 2001 alfa verzióját bemutató műsorában - miközben az autók modellezéséért felelős Andy Blackmore éppen lelkesen azt ecsetelte, hogy milyen sok programidőt fordítottak az élethű versenyautó-adaptációra - a stúdióba egy fax érkezett a Williams BMW csapatától. Az üzenetben felkérték a játék készítőit, hogy legyenek szívesek, változtassák meg a Williams autók kipufogóját az F1 2001-ben, mert a műsorban bemutatottak nem felelnek meg a valóságnak.

Reális időjárás-megjelenítés

A Forma 1-es szimulátorok történetében először alkalmazzák a versenyeken belül változó időjárást, mely teljesen új menettulajdonságokat kreálva gyökeresen megváltoztatja a játékos boksztaktikáját. Amint a felhők gyülekezni kezdenek, a nézők soraiban elő fognak kerülni az esernyők, a csapatvezetés rádión fogja tájékoztatni a versenyzőt a lehetséges körülményekről, az ellenfelek az eső miatt rendre kicsúsznak, összeütköznek, és megkezdődik a bokszkiállások sora.

Újraértelmezett visszajátszás

Az F1 2001-ben a klasszikus visszajátszás mellett lesz lehetőség a "highlights package" használatával a verseny kulcsjeleneteit megörökítő csomag végignézésére is, ahol a klasszikus nézőpontok, mint a felülnézet, pilótafülke, oldalnézet stb. között tetszőlegesen lehet majd választani.

Változatos játékmódok

Az F1 2001-et két stílusban lehet majd játszani, melyek közül a Normal a tavalyi továbbfejlesztett változata, a Simulation pedig a tapasztaltabb játékosoknak ajánlott. A Simulation módban a játékos maga állíthatja be, illetve szabályozhatja többek közt a gumikat, a fékeket, a felfüggesztést, a terelőszárnyakat, illetve a váltót.
Az egyjátékos opción belül az előző évben már alkalmazott Quick Race, Single Grand Prix, Custom Grand Prix, és Full Championship mellett három új játékmód lesz választható; a Challenge Mode, a Team-mate Challenge, és a Domination.
Az F1 2001-be új többjátékos opciók is bekerülnek, mint a "2 player split screen with Full Grid", a "Tag Team", a "Last Man Standing" és az "Advantage". A Multiplayer módok Interneten és helyi hálózaton történő játszhatóságát a fejlesztők nagymértékben optimalizálták, így a hálózatos játékmódok vélhetően nagyobb népszerűségnek fognak örvendeni, mint az F1 2000 esetén.

C5

RALLY TROPHY

JOWOOD ● BUGBEAR ENTERTAINMENT ● WWW.RALLYTROPHY.COM ● BÉTA TESZT ● MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK

A JÁTÉK ALFAVÁLTOZATÁNAK TESZTELÉSE UTÁN KIDERÜL, MIT FŐZÖTT KI SZÁMUNKRA A BUGBEAR. ÖVEKET BECSATOLNI, INDULÁS!

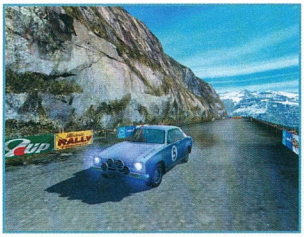
Minden év őszén a rallyjátékosok nagy örömére egy-egy újabb rallyszimulátor jelenik meg a számítógépes játékpiacon, felállítva az újabb standardot, melyet a többi fejlesztő jobbára igyekszik elérni vagy túlszárnyalni újabb és újabb alkalmazások kiadásával. Az elmúlt évben a Colin McRae Rally 2.0-ra vetült talán a legtöbb reflektorfény, mint első számú rallyszimulátorra, melyet a - többször elhalasztott - 2000. decemberi megjelenés is elősegített. A CMR2 mellett a 2000. évben sok hívet szerzett magának még az év elején megjelent Rally Championship 2000 a Magnetic Fieldstől, majd a Rally Masters a Digital Illusionstól, továbbá az ősszel debütált Infogrames V-Rally 2 Expert Edition-je, és az UbiSoft Entertainment által szintén 2000. decemberétől forgalmazott Pro Rally 2001 is. A tavalyi év rallyszimulátorokban bővelkedő hónapjait az idén a teljes csend követi, hiszen még egy ilyen tárgyú játék sem jelent meg a piacon ebben az évben. Hogy mi rejlik e mögött, azt talán csak a fejlesztők tudnák megmondani, az viszont tény, hogy az osztrák illetőségű JoWooD kiadó bejelentette, megállapodást kötött a finn Bugbear Entertainment fejlesztőcéggel a Historic Rally Trophy nevű játék 2001. novemberi kiadásáról.

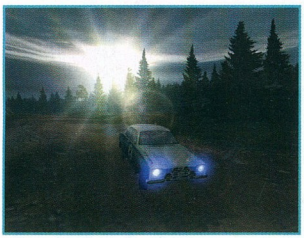
A Bugbear koncepciója szerint rallyszimulátorukban egyetlen Ford Focus vagy Subaru Imprenza sem fog szerepelni, ugyanis ők a rallyvilág egy régebbi korszakát kívánják megjeleníteni. A játékban az 1960-as és 1970-es éveknek megfelelő versenyautók lesznek csak választhatók, mint a Fiat 600 Abarth, a Mini Morris Cooper, a Volvo Amazon, a Ford Lotus Cortina, a Porsche 911, vagy a Ford Escort MK1 RS 2000. A készítők szerint a régi autók használata azonban korán sem jelenti azt, hogy a program ne törekedne a maximumra mind a képi megjelenítés, mind a szimuláció területén. A tervezett 2001. novemberi megjelenés közeledtével szerkesztőségünknek sikerült beszereznie a fejlesztők jóvoltából a program egy tesztváltozatát, a Rally Trophy 0.52-es alfaverzióját.

A játék minimum gépigénye mindössze egy 300MHz-es CPU 64 MB RAM-mal, és egy 3D-s 8 MB memóriával rendelkező grafikus gyorsítókártya lesz, azonban a készítők az igazi teljesítményhez egy 650 MHz-es processzort, 128 MB RAM-ot, és 32 MB-os 3D-videokártyát ajánlanak. Az alfaváltozatnál a grafikai felbontás maximuma 1280x1024x32bit volt, Mipmapping és Triple Buffer szűrővel, továbbá 16 vagy 32 bitre állítható textúrafilterrel, mely tényezők lényegében már véglegesnek tekinthetők.

Megjegyzést talán csak a textúra színmélységének állíthatósága érdemel, mely opciót tavaly először a Colin McRae Rally 2.0 kínált fel. A textúra váltásának lehetősége lényegében a játékos gépének teljesítményét hivatott szolgálni oly módon, hogy a kisebb konfigurációk alatt futtatott 16 bit engedélyezésével nem szűkíti le a felhasználók potenciális körét.

A Rally Trophy a tervek szerint nem fog fukarkodni a pályákkal, az elképzelések szerint számuk el fogja érni a 42-t, öt különböző ország szimulálásával. A pályák közül 10-et speciálisan az Arcade módhoz terveznek a készítők, mely mód sajnos az alfa verzióban még nem volt elérhető. A Rally Trophy v0.52-ben csak a rally mód 3 országának (Oroszország, Svédország és Svájc) összesen 5 pályája volt kész, melyek közül az oroszon volt játszható 3, míg a svájcin és a svéden csak egy-egy. A további két helyszín a végleges játékban Kenya és Finnország lesz majd. A Bugbear Entertainmentnél mindenesetre hatalmas erőfeszítést tettek, hogy minél többfajta talajon, vidéken, természeti környezetben ki tudja majd magát próbálni a játékos. Az 5 bemutatott pálya alapján elmondható, hogy ezek már most is gyönyörűen részletezettek; farmok, út menti védőelemek, vízesések, sziklák, farakások, és természetesen nézők által szegélyezettek.





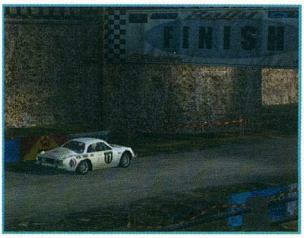
A részletesen kidolgozott és aprólékos grafika mellett nagyon megkapó, hogy milyen nagyok az egyes pályák. Általában nem jellemző a rallyknál, hogy 1-2 méternél jobban ki lehetne csúszni a kijelölt útról, de ebben a játékban ez mégis valahogy máshogy van. A nyomvonalról nyugodtan letérhet bárki, sőt, néhol ajánlott is a szakaszokat levágni, de csak ott, ahol olyan terep van, ami megfelelően sík és kiszámítható. Ha hibázunk és kicsúszunk, akkor nem valószínű, hogy könnyen sikerül visszajutnunk a pályára, különösen, ha a készítők által kedvelt hóbuckák, vagy nagyobb gödrök egyikében landolunk. A Rally Trophy pályáinak különbsége természetesen nem csupán az eltérő textúrákból ered. Például az orosz pályák egyes szakaszai meglehetősen bonyolultak, így igencsak próbára teszi majd a játékosok vezetési képességeit. Az alkalmazott hosszú egyenesek és az utánuk bekövetkező hirtelen kanyarok jó terepet biztosítanak ahhoz, hogy a fékezésének időzítésénél kicsit mindenki megkéssen, gyors és közeli barátságot kötve a szomszédos sziklafallal vagy erdővel. A vezetés nehézsége ráadásul megnő a havas-hegyvidéki pályákon. Jelenleg emiatt a svájci pálya a legnehezebb az alfa változatban, ráadásul itt rengeteg a hajtűkanyar és a nagyon keskeny útszakasz. Próba elé állíthat mindenkit Svédország is. Itt ugyanis mindenhol egy vékony hóréteg borítja a pályát, ami könnyen azt eredményezheti, hogy az autók kicsúsznak. A pályák átlagosan 4-6 km hosszúak, ami ugyan eltér a valós FIA WRC standardtól, de a megjelenítésük annyira realisztikus, hogy életszerűségüket felesleges megkérdőjelezni. A Rally Trophy esetében újszerű a szakaszon belüli pozíció megjelenítése; ami a gyakran alkalmazott vonalszerű ikonoktól, vagy stilizált pályatérképektől eltérően egészen egyszerűen, a pályából hátralévő numerikusan kijelzett távolságmegjelenítésen alapszik.

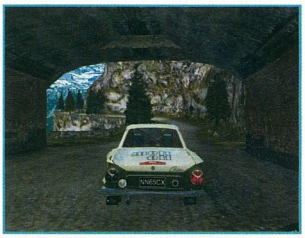
A Bugbear hatalmas erőfeszítést tett tehát annak érdekében, hogy a pályák minél valósághűbbek legyenek, gőzerővel dolgoznak még az időjárás jellemzőin, melynek megjelenítése az alfa változatból még hiányzik. A készítők szerint a váltakozó időjárás elengedhetetlen egy rallyhoz, így a végleges változatban nappal, éjszaka, hóesésben, viharban, sőt, ködös időben is egyaránt vezetnünk kell. Az már látszik, hogy a Bugbearnél a legújabb digitális fotótechnikát használva az eddigi legreálisabb vizuális környezetet alakították ki, ráadásul mindezt egy új grafikus motor használatával, amely különlegesen érzékeny az autók dinamikájára. A Rally Trophy az összes létező 3D grafikus kártyát támogatni fogja, különlegesen színvonalas vizuális élményt biztosítva.

A játékban a kontroll-funkciók is igen jók, bár, ha így marad, a kezdők számára nehéz falat lesz a kocsik irányítása, hiszen a választható versenyautókból hiányoznak a modern lengéscsillapító rendszerek, és természetesen szervokormány sem lesz. A végleges játékban 12 autót lehet majd választani, olyan jól ismert autókból, mint pl. a Ford Escort RS 2000 1971-es változata, vagy az 1963-as Ford Lotus Cortina MK1, és az 1962-es Volvo 122 Amazon. Ezek mellett

FIA WRC 2001 FINN FIASKÓ

Tommi Makkinen már az első nap kiesett a FIA Word Rally Championship 2001. évi versenysorozatának kilencedik, Finnországban megrendezett fordulójában, így a világbajnoki pontverseny állása újra szorossá vált a hátralévő öt futam fényében. Tommi Makkinen (Mitshubishi Lancer Evolution) 40 ponttal ugyan még vezeti a mezőnyt, de öt követi szorosan Colin McRae (Ford Focus Rs WRC) 34, illetve Carlos Sainz (Ford Focus Rs WRC) 27 ponttal. A finnországi rallyt a honi Marcus Gronholm nyerte Peugeot 206 WRC-jével, öt követte a brit Richard Burns Subaru Impreza 44S-sel, és Colin McRae Ford Focus Rs WRC-vel. Tommi Makkinen 2001-ben három győzelmet, egy harmadik helyet, és két negyedik helyet tudhat a magáénak három kiesés mellett, míg Colin McRae-nek három első hely és a mostani Finnországban megszerzett egyetlen harmadik helyezéséhez öt kiesés társul. A konstruktőrök versenyében a 2001-es évadot a Ford és a Mitsubishi vezeti 66-66 ponttal, őket követi a Peugeot 39, a Subaru 35, majd a Skoda 15 ponttal, a mezőnyt a Hyundai zárja mindössze 10 pontjával.





a Rally Trophyban megtalálható lesz még a Fiat 600 Abarth, a Porsche 911 és a Mini Morris Cooper, és természetesen lesznek bonusz autók is. Az alfa változatban az öt választható pályán 3 különböző autóval lehet menni, melyek más-más terepviszonyra valók: a Ford Lotus Cortina MK1 kavicsos utakon legyőzhetetlen, a Ford Escort RS 2000 havas és kavicsos pályákon jó; és végül a Volvo 122 Amazon kevéssé érzékeny a sérülésekre, és jól megy nagy sebességű pályákon. Természetesen a felsoroltak egyikében sincs szervo, és mivel abban az időben a felfüggesztést sem vitték túlzásba, az autók a pályák legkisebb egyenetlenségeire is komolyan reagálnak. A kezdő szakaszban csak 1300cc a maximum, melyet a versenyben egyre profibbá válásunkkor tudunk csak megnövelni akár 1800cc-ra, így a legprofibb versenyzők bármilyen kategóriájú autót vezethetnek majd. Kezdők számára könnyítés, hogy az autókat automataváltóval is lehet irányítani. A Bugbear cég meglehetősen nagy figyelmet szentelt annak, hogy, hasonlatosan a pályákhoz, az autók annyira valósághűek legyenek, amennyire csak lehetséges. Ennek érdekében például régi felvételeket elemeztek ki, hogy a motorhang megfelelő legyen, melyet az alfa változatban még nem tudtunk tesztelni, ugyanis mindhárom autónak ugyanaz volt a hangja. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen a fejlesztőcsapat ígéretei szerint minden járgánynak megszerkesztik majd a megfelelő hangot, különleges egyéni személyiséget kölcsönözve ezzel minden típusnak. A motorhangok mellett a játék alatt zene is élvezetesebbé teszi majd a versenyzési élményt, ugyanis a rally Trophyban egy híres finn zeneszerző által komponált 20 számból álló zenesorozat fogja szórakoztatni a felhasználókat.
A játék nagy előnyének ígérkezik, hogy a szimuláció során megpróbál ragaszkodni a fizika törvényszerűségeihez, így nem fogja úgy érezni a felhasználó, mintha a versenyautó egy nem létező középső keréken fordulna ahelyett, hogy az első kerék ívét követné. A mozgás mellett a sérülések megjelenítése kapta a Rally Trophyban a legnagyobb hangsúlyt; ha például teljes sebességgel nekihajtunk egy falnak, a motorháztető úgy összegyűrődik, mint egy papírlap, és fel-le mozog a további akban, természetesen hátrafelé menetben is megtörténhet ugyanez.

A Rally Trophyban három fő játékmód lesz: a Simulation, az Arcade, és a Multiplayer. A Simulation önmagában is összetett. Kiválasztva gyakorolhatunk majd Single Rally módban egy-egy specifikus autón, vagy egy-egy pályán vagy választhatjuk a Championshipet, mely különböző pályákra visz el a kampány során, ahol pontokat gyűjtve természetesen a végső cél a bajnokság megnyerése. A Simulationben ezenkívül lesz még egy Time Trial mód is, ahol klasszikusan nem versenytársak, hanem az idő ellen edzhetünk.
A második mód az Arcade, ahol 5 computer-vezérelt autóval 10 különlegesen tervezett körpályán (minden országhoz 2-2) lehet majd versenyeznünk. Az Arcadeban beállíthatjuk, hogy hány kört akarunk menni az egyes pályákon. Az utolsó mód a Multiplayeré, ahol 5 másik játékossal szemben versenyezhetünk LAN vagy Internet hálózaton.

C5

WARBIRDS III

▸ iENTERTAINMENT NETWORK ● iENTERTAINMENT NETWORK ● WWW.IENCENTRAL.COM/WARBIRDS ● ONLINE/LAN JÁTÉK ◂

ONLINE REPÜLÉS, ELÉG ERŐS ELLENFELEK ELLEN - PERSZE, AZ ÉLVEZETES REPÜLÉS INKÁBB CSAK A MEGFELELŐ SÁVSZÉLESSÉG ESETÉN GARANTÁLT.

A rányalag kevés valóban „egyfeladatos" repülőgép-szimulátor létezik manapság a piacon. Ezek közül azonban a Warbirds sorozat mindenféleképpen kiemelkedik, hiszen vegytiszta légi bukfenceket kínál minden egyes csillagszemű szobapilótának.

Az online szimulátorok igazi gyöngyszeme a Warbirds, legalábbis szerény véleményem szerint. Azonban ahhoz, hogy a játék teljes szépsége kibontakozzon az ambiciózus papucspilóta előtt, alaposan javulnia kell(ett) a hazai internetes ellátottság jellemzőinek. Ha azonban valaki már megfelelő sebességű bérelt vonal vagy kábelnetes Internet-kapcsolat közelében helyezte el számítógépét, máris az online digitális pilóta-mennyországban érezheti magát. De mi is kell ehhez? Elsőként, mint említettem, jelentős sávszélesség. Nem árt ezen kívül egy erős konfiguráció, egy jobb minőségű, jól kalibrálható és konfigurálható, gombokkal gazdagon meghintett joystick, pedálok, a családi béke érdekében egy jobb „füles", és persze, rettentően sok kitartás. Ezek elegendőek a felszálláshoz és a szinte azonnali virtuális halálhoz. Hogy miért is figyelmeztetek a meglehetősen kellemetlen és felettébb gyakori végzetes zuhanásra? Mert itt valóban kevés az átlagos fotelpilóta-szint. Ha valaki valóban eredményes légi harcokban akar részt venni, méghozzá a géppuska boldogabbik végén, annak bizony keményen fel kell kötnie a virtuális hajózónadrágot. A Warbirds helyes használata ugyanis meglehetősen nagy lexikális tudást és tapasztalatot igényel. Volt szerencsém ezt elég alaposan megtapasztalni, hála a hányaveti hozzáállásomnak és a program kissé, khm, sasszemű lövészeinek. Büszke Gusztávom (Bf-109G6) ugyanis a nyavalyás TBF Avenger összpontosított védekező tüzelésének áldozatául esett, pillanatok alatt atomjaira hullva szét. Ezt nem kevéssé értettem, mígnem rájöttem, hogy bizony az offline gyakorlás közepette a számítógép vezette repülőgépek lövészei bizony nem kevés célzásjavító kisüstit fogyaszthattak felszállás előtt. Az általuk véghezvitt pusztításról csak talán annyit jegyeznék meg így mellékesen, hogy a háromgépes P-47D Thunderbolt-rajomat (amely repülőgép kifejezetten a sérülésállóságáról volt nevezetes) egy négyes Ju-87D Stuka kötelék mintegy nyolc(!) másodperc alatt törölte le az égről. Arra azért roppantmód kíváncsi lennék, hogy a 7,9 mm-es géppuskák hogyan szabdalták szét a Thud kifejezetten robosztus szerkezetét, nem is beszélve az öngyógyító üzemanyag-tartályokról. Ráadásul a három saját gép 1-2 másodperces különbséggel, három külön röppályát követve esett áldozatul a farlövész lövedékeinek. No mármost ez azt jelenti ugye, hogy vagy egy repülőgépre 1,33 Stuka-lövész jutott vagy a lövészek valami hihetetlen tempóban képesek célpontot váltani és koncentrált tűzvezetést véghezvinni. Mindeközben perszе a mi 12,7 mm-es géppuskáink is szaporán dörögtek, jelentősen kisebb eredményességgel. Ezek után nem értem a Luftwaffe kudarcát Nagy-Britannia felett… A tapasztaltakból kiindulva a javaslatom: a megfelelő szakirodalom alapos tanulmányozása. Minden légi és földi célpont ellen meg lehet találni a megfelelő fegyvert és támadási metódust, csak keresni kell. Ehhez azonban nem elég maga a puszta tapasztalat, hiszen a neten általában harcedzett veteránok várnak ránk.

A küszködés és tanulás viszont megéri, hiszen a Warbirds III. grafikája kifejezetten szép. A repülőgépek mozgása határozottan életszerű, így a realisztikus repülési modellt csak az igen haladóknak ajánlanám. A repülőgéppel kapcsolatos összes jellemző adat szabadon állítható, így egészen az egyénre szabható a repülési modell.

A szakirodalom alapján ajánlatos minden repülőgéphez a megfelelő támadási taktika kidolgozása (támadási irány, sebesség, tűznyitás távolsága, a fegyverek összetartásának beállítása), hiszen az online légi arénákban a tudatlanságnak bizony, virtuális füstfelhő az ára…

Trau

ÉRTÉKELÉS

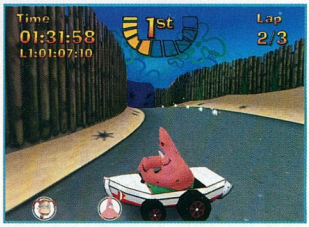
MINIMUM CONFIG: P133MHz, 16MB RAM, 55MB HDD, 1MB videokártya, modem, Win 95 - ám ebben az esetben ne számítsunk akadozásmentes játékra!

JAVASLAT: P200MHz, 32MB RAM, joystick, 3MB D3D videokártya, kábelmodem/ISDN

+ élethű repülési modell, repülőgép-választék, testreszabhatóság

− tól okos AI, gépigény

85%



NICKTOONS RACING

INFOGRAMES ● SOFTWARE CREATIONS GROUP ● WWW.NICKTOONS-GAMES.COM

A NICKELODEON FIGURÁIVAL INDULHATUNK AZ INFOGRAMES ÚJ VERSENYJÁTÉKÁBAN. UGYAN A JÁTÉK INKÁBB A KISEBBEKNEK AJÁNLOTT, AZÉRT PIHENTETŐÜL AZ IDŐSEBBEK IS KIPRÓBÁLHATJÁK...

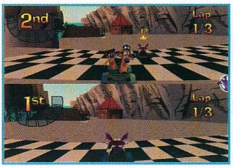
Ha testben vagy lélekben 7-12 évesnek érzed magad, és van kedved egy bolondos versengésben részt venni, a NickToons Racinget Neked találták ki. A Software Creations Gruop fejlesztőcsapata a Viacom International nagysikerű Nickelodeon rajzfilmsorozatának szereplőivel készítette el Arcade stílusú autóversenyzős játékprogramját, melyet az Infogrames adott ki.

Grafika:
A játék nagy előnye, hogy nincs különös gépigénye, a 3D grafikus gyorsítás ugyan kötelező, de a futtatás már egy első generációs D3D-s gyorsító-kártyával is különösebb gond nélkül megoldható. A megjelenítés rajzfilmszerű, amit inkább sikeres adaptációként értékelhetünk, hiszen a cél itt nem a valósághű környezet modellezése. A versenypályák tervezésekor elsődleges szempont volt a vidámság és a jó hangulat megteremtése, így nem is meglepő, hogy a pályák vonalvezetése, az alkalmazott tereptárgyak és színek a lehető legváratlanabb kombinációban lettek alkalmazva. A grafikai beállításokat még a játék tényleges elindítása előtt kell külön menüből konfigurálnunk, ahol a 16 vagy 32 bites színmélység kiválasztása mellett meghatározhatjuk a felbontást, melynek maximuma 1280x1024 pixel, illetve engedélyezhetjük a Triple Buffer és a Mip-map Filter szűrők alkalmazását.

Kezelhetőség:
A vidám, a Nickelodeon szereplőit megjelenítő főmenü szinte sarkalja a felhasználót a mielőbbi megmérettetésre, az opciók az irányítás joystickra történő átállításán kívül különösebb feladatok elé nem állítják a felhasználót.

Hang:
A grafikai konfigurálás mellett a háttérzene alkalmazása is a külső menüben engedélyezhető, illetve tiltható. A háttérzene a kiegészítő hanghatásokkal együtt nagymértékben hozzájárul a játék felhőtlen hangulatához, kiváltképp megmosolyogtatók a meglepetésdobozok tartalmának aktiválásakor hallható effektek.

Egyjátékos mód:
A NickToons Racing egyjátékos módján belül választhatunk a kampány (CUPS), az időmérő futam (TIME TRIAL), az egyszerű verseny (RACE FOR FUN), és a váltóverseny (RELAY) között, mely döntésünktől függetlenül pályánként egy 3 körös futamon kell részt vennünk, 5 nemkülönben elszánt, a gép által generált versenyző ellen. Mielőtt elkezdődne a futam, ki kell választanunk a felkínált 13 rajzfilmfigura valamelyikét, mely döntésünk a karakterek járgányainak hasonló menettulajdonsága miatt nem különösebben fontos. A különbség inkább a választott szereplő által produkált vicces animációkban mutatkozik meg. Nem mindegy ugyanis, hogy a versenyek során Tommy, Angelica, Arnold, Helga, Eliza, Darwin, Catdog, The Beavers, Spongebob, Patric, Ickis vagy Stimpy figurája és mozdulatai töltik be képernyőnket. Maguk a versenyhelyszínek a Nickelodeon világát idézik; a vidámpark, a kertváros, a tengerparti strand egyaránt megjelenő versenytér, természetesen a rajzfilmekre jellemző túlzásokkal, meglepő tereptárgyak alkalmazásával. A pályák mindegyikének visszatérő eleme az úgynevezett gyorsító lapok jelenléte, melyeken áthaladva karakterünk sebessége rövid időre a megnövekszik. A fekete nyilakkal jelzett lapok a versenyélményt fokozzák, mert ugyan használatuk a sebességet nagymértékben fokozza, a hatása alatt a járművek gyakorlatilag irányíthatatlanná vál-



nak, így gyakori jelenség a hatásukra bekövetkező pályaelhagyás, illetve falnak ütközés. A pályákon a futamok során a gyorsító paneleken kívül autónk sebességét növelő csillagokat és piros masnival átkötött meglepetéscsomagokat találunk, illetve szedhetünk fel, mely utóbbiak segítségével megkeseríthetjük ellenfeleink életét.
A meglepetésdobozok tartalma mindig véletlenszerű, általában valamilyen, az ellenfelek továbbjutását akadályozó tárgyat rejt. Példának okáért említhető a zöld ragasztó, melyet eldobva a rajta áthaladó versenytárs visszahúzva éppen az ellenkező irányba fog mozogni, vagy a kukásdoboz, amelyhez hozzáérve - nyomban a karakterünk fejére kerülve - szinte az egész képernyőt betöltve a szabad kilátás válik ideiglenesen korlátozottá.
A kampány során három kupa megszerzése a cél, ahol a versenyenkénti négy pályán összeadódnak a helyezéseink. Az első hely 10 pontot, az utolsó hely 0 pontot ér. A következő kupán való induláshoz a három dobogós hely valamelyikét kell megszereznünk, melyet a program vicces animációval jutalmaz.
A Time Trial időmérő köreiben a NickToons Racing 12 pályájának bármelyikén indulva gyakorolhatunk oly módon, hogy minden teljesített kör után az előző köridőhöz tartozó szellemképünket a program megjeleníti. A játékmód kiválóan alkalmas a gyakorlásra, hiszen itt ellenfelek nélkül tapasztalhatjuk ki az adott pálya gyenge és gyors pontjait egyaránt.
A Race For Fun módban szintén minden pálya választható, itt a háromkörös verseny megnyerésével vicces tárgynyereményeket gyűjthetünk össze.
A Relay egyjátékos játékmódban verseny előtt 3 különböző járgányt kell választanunk, ugyanis itt minden kört más-más szereplővel kell teljesítenünk. A Relay lényegében egy olyan autós váltóverseny, ahol az adott köröket általunk irányítva mindig más-más Nickelodeon szereplő teljesít, úgy, hogy miközben a kiválasztottal versenyzünk, a többi váltótárs a célnál várakozik a sorra kerülésre.

Többjátékos mód:
A NickToons Racing többjátékos módja során összemérhetjük képességeinket legjobb barátunkkal - osztott képernyőn. A versengés mehet a három kupa megszerzéséért, ahol a program még négy ellenfelet generál számunkra, vagy Versus módban, ahol csak egymás ellen kell versengenünk, illetve Relay módban, ahol szintén csak két versenyző indulhat körönként lecserélődő versenyautókkal.

A NickToons Racing kellemes szórakozást nyújt kicsiknek és nagyoknak egyaránt, az ismert rajzfilmszereplők mókás vetélkedése garantáltan jókedvre derít mindenkit. Könnyen feltételezhető, hogy egy apa-fia vagy nagyapa-unoka futam az egész családot a monitor elé vonzza.

C5

ANGRY BEAVERS

Amikor Mitch Schauer megbízást kapott, hogy készítsen egy újabb rajzfilmsorozatot a Nickelodeon részére, már ismert animációsnak számított, hiszen munkásságát az akkor már sikeres Pack Man, a Pound Puppies, és a Scooby Doo sorozatok fémjelezték. A felkérés kapcsán szinte azonnal nekilátott a munkának, és megalkotta az Angry Beavers két „**hódges**" hódját; Norbertet és Daggettet. Schauer koncepciója az volt, hogy a két főszereplő köré komplett világot alkosson, így születtek meg Norb és Dag „**öltözete**", akiknek el kellett hagyniuk anyjukat, amikor az új utódokat várt. A két hód látszólag nyert a költözéssel, hiszen most saját hódvárukban olyan sokáig maradhatnak fenn, annyi éjszakai filmet nézhetnek, és azt ehetnek, amit csak akarnak. De önállóan élni nem mindig könnyű; testvérekként gyakoriak az összezördülések, ami kifogyhatatlan mennyiségű vidám jelenet alapszituációja.
Gyakori kérdés az Angry Beaversel kapcsolatban, hogy miért is olyan mérges a két hódtestvér a sorozatban, nos, a válasz Schauer részéről, hogy hódjai nem is olyan mérgesek, inkább csak egy kicsit hiperaktívak, meg különben is: „**Te talán nem lennél mérges, ha ki lennél rögzva otthonról, mert anya és apa új gyerekeket vár?**"
A rajzfilmsorozatban a hódokról látottak és hallottak mind egytől egyig igazak a valódi állatokra is, persze, jegyzi meg a Nickelodeon, eltekintve olyan dolgoktól, mint például, hogy a hódok szeretnék a mexikói birkózást, vagy a késő esti B-filmeket, vagy kedvenc foglalatosságuk lenne, hogy időnként szuperhősnek öltözzenek.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P166 MMX CPU, 32 MB RAM, 50 MB HDD, Win 95, 4 MB D3D Video Card
JAVASLAT: A minimum konfiguráció tökéletesen megfelel a játék akadozásmentes futtatásához.

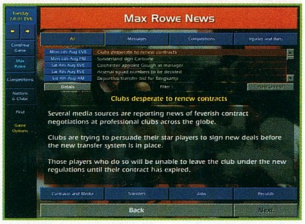
vicces a rajzfilmfigurák mozgása, változatos játékmódok, tetszenek a varázsdobozok

nincs 2 főnél több multiplayer-támogatás, nincs alternatív nézet a versenyek alatt

89%

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

EIDOS INTERACTIVE ● SPORTS INTERACTIVE ● WWW.CM3.COM



A Championship Manager 01/02-ben nem történtek gyökeres változtatások az elődhöz képest. A játék motorja is a Championship Manager 3-ra épül, bár a Collyer fivérek egy tökéletesített meccs engine-t és elsőrangú kommentárokat ígérnek az új játékba. Magától értetődik, hogy az összes játékos és az összes csapat statisztikáit frissítették, de nem hagyták ki a játékos vásárlási és fegyelmezési szabályzatot sem.

Persze az említett néhány felszínes feature mellett lényegesen több újdonság került bele a játékba, itt van például a "Fog of War" opció, mely talán a legjelentősebb kiegészítés. Amíg ebben a módban játszol, nincs hozzáférésed az új és ismeretlen játékosok statisztikáihoz, ezért alaposan meg kell figyelned a leendő vásárlás alanyát, mielőtt vásárolnál.
A Championship Manager 01/02 sokkal részletesebb elemzést készít neked az ellenfélről, mint azt eddig megszokhatták a rajongók. Az elemzésben többek között információkat kapunk az ellenfél kulcsjátékosairól, a lehetséges taktikákról, és a csapat gyenge láncszemeiről. Azt hiszem, ezzel nagyon sok rajongó szívét megmelengetik a készítők...
A játék média részéről annyit, hogy sokkal több az üzenet, sokkal változatosabbak a visszacsatolások és a média visszajelzés is fejlődött mind a helyi, mind az országos sajtó részéről.
Azt gondolom, a rajongóknak jó, a hozzátartozóiknak kevésbé jó hír, hogy már októberben megjelenik ez a játék.

70 ... Duke Nukem: Hunting (korábban Endangered Species)
71 ... Maximum Sports Extreme

TARTALOM

1.	FIFA 2001	Electronic Arts
2.	NHL 2001	Electronic Arts
3.	NBA Live 2001	Electronic Arts
4.	Virtual Pool 3	Interplay
5.	Links 2001	Microsoft
6.	Tony Hawk's 2	Activision
7.	Tiger Woods 2001	Electronic Arts
8.	3D Ultra Mini Golf	Sierra
9.	FA Premiere L. Stars	Electronic Arts
10.	Trophy Bass 4	Sierra

TOP 10

Championship Surfer	2001/08	Mattel Interactive
Sky Sports Football M.	2001/09	THQ
NHL 2002	2001/09	Electronic Arts
Tennis Masters Series	2001/10	Microids
Championship M. 01/02	2001/10	EIDOS Interactive
FIFA 2002	2001/11	Electronic Arts
Mat Hoffman's Pro BMX	2001/11	Activision
UEFA Champions L. 2002	2001/12	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002

TAKE 2 INTERACTIVE ● SILICON DREAMS ● WWW.SDREAMS.CO.UK

Anglia fociprogramok tekintetében egyik legképzettebb fejlesztőstúdiója, a Silicon Dreams készíti az UEFA sorozat legújabb, 2001/2002-es részét, melyben – hála a hivatalos támogatásnak – mind a 32 klubcsapat teljes játékállománya helyet kap. Az ígéretek között titkos újjátások, továbbfejlesztett grafikus engine és AI, teljes testreszabhatóság és játékos-editor szerepel, valamint visszatér a történelmi mód, melynek segítségével újraélhetjük a 60-as és 90-es évek közti időszakot. A Motion Morph 8-point rendszer átmenet nélküli váltást biztosít az animációk között, többé már nem kell megvárnunk az előző jelenet végét, ezáltal folyamatos lesz az akció. Európa 21 stadionját renderelték le a játékhoz, és nem feledkeztek meg az animált közönség, a TV-stábok és az edzők alkalmazásáról. Szintén a grafikus motort dicséri, hogy a játékosok arcának és hajának animálásán túl valósidejű fény-, és fejlesztett időjárás-effekteket, valamint sérülés modellt tartalmaz. A reklámszövegek a következő futball játékgenerációról beszélnek, a megerősítés október végéig várat magára.

FIFA 2002

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● WWW.EASPORTS.COM ◂

A FIFA játékok nemsokára megjelenő legújabb darabját teljesen áttervezték; a játékmenetet, a grafikát, mindent. Teljesen új labda-átadási rendszert ötlöttek ki a készítők, melyben a játékos sokkal jobban és precízebben tudja befolyásolni a passzokat, mint eddig bármikor. Egy gameplay múviból az jött le nekem, hogy annál a játékosnál, akinek passzolni szeretnél, megjelenik egy szaggatott vonal, ami azt jelzi, hogy merre fog szaladni, és te simán elé rúghatod a labdát, így elkerülve azt, hogy megakadna a játékmenet.

Egy új single-player játékmódban lehetőséget kapsz arra, hogy képviseld hazádat a FIFA: World Cup 2002-n. Több, mint 75 licenszelt nemzetközi csapatot és 16 licenszelt ligát tartalmaz a játék, többek között az angol Premier League, a német Bundesliga, a spanyol Premier League, a francia LNF, és a Major League Soccer (MLS) bajnokságait.

Ötféle játékmód közül választhatunk:

Friendly - barátságos mérközés
League - itt játszhatsz ligákban
Custom - egyéni játék mód
Training - gyakorlás
FIFA World Cup Qualification - FIFA World Cup kvalifikáció

NHL 2002

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● NHL2002.EA.COM ◂

A minden évben megjelenő, és egyben megújuló NHL sorozat következő, októberben megjelenő darabja is tartogat jó néhány újítást elődeihez képest. A legfigyelemreméltóbb újítás a "breakaway camera", amely lehetővé teszi, hogy átéld a legizgalmasabb hoki akciókat a játékosok jég közeli szintjéről. Tulajdonképpen, a kamera rád zoomol, a nézők moraja elhalkul, te csak a játékos szívverését és a korcsolyája csikorgását hallod. Valóban érdekes, drámai hatást válthat ki a játékosból, de ugyanakkor, ne felejtsük el azt, hogy némileg megszakítja a játék folyamatosságát. Az NHL 2002 sokkal inkább arcade-jellegű játék, mint elődei, teljesen mellőzi a szimuláció által keltett játékélményt.

Egy másik újdonság, melyet más EA Sports játékokban már megismerhetett a közönség, az NHL kártyák. Ha egy meghatározott időpontban gólt ütsz, akkor azért pontokat kapsz, és ezeket becserélheted NHL kártyákra. Ezekkel a kártyákkal új csalásokhoz és különböző feature-ökhöz férhetsz hozzá. A kártya rendszer rendkívül jó ötlet, mely biztosítja, hogy a játéknak ne legyen egyhamar vége. A játékos, megfelelő motiváció esetén összegyűjtheti az összes kártyát, hogy előcsalja az összes rejtett opciót a játékból. A Madden-ben már bizonyított ez a rendszer, a készítők remélik, itt is. Ez amúgy, nagyon emlékeztet engem egy bizonyos rajzfilmre, jaj, hogy is hívják azt kis sárga állatkát benne? :) Szerezd meg hát mind!

Persze a játék nem kerülhet úgy a polcokra, hogy nincs benne új játékos készítési opció. Itt kiválaszthatod magadnak a hajstílusodat, és annak színét, ha kell, akkor bajuszodat, szakálladat, szemed színét, és még sok minden más tulajdonságodat.

Az indulat-mérő érdekes egy találmány. Az érzelmi kitörés jelenetek ugyanazt az intenzitást teremtik meg, mint az igazi meccseken. Például ha odamész a hazai közönséghez, és felhergeled őket, vagy, ha a vendégszurkolókat idegesíted fel, akkor a te csapatod reagálni fog rá.

A játékban 6 különböző játékmód található:

Play Now - azonnali játszma
Season Play - egy teljes szezonban játszhatsz
Career Mode - karrier mód, több egymás utáni szezonban játszhatsz
Playoff - rájátszás
Shootout - kapura lövés
Tournament - verseny mód

A hivatalos NHL és NHLPA® licencelt termék tartalmazza mind a 30 NHL és a 20 nemzetközi csapatokat.
Az NHL 2002 megjelenik Playstation 2-n és PC CD-ROM-on is, mindkét játék más extra feature-rel kedveskedik a vásárlóknak. A PC-sek online/Interneten mérkőzhetnek meg egymással, és mp3-akat vagy WAV file-okat tölthetnek le a játékhoz. Sőt még egyéni mezeket is készíthetsz a Jersey Importerrel!

DUKE NUKEM: HUNTING

TAKE 2 INTERACTIVE ● 3D REALMS & ACTION FORMS ● WWW.3DREALMS.COM

DUKE EZÚTTAL SZOKATLAN SZEREPKÖRBEN, ÁM EGYÉNI STÍLUSÁT MEGTARTVA MUTATKOZIK BE AZ UKRÁN ACTION FORMS VADÁSZ-JÁTÉKÁBAN.

Ismeritek Duke Nukemet? Ti se? Gondoltam. Na szóval van ez a fazon, akinek a játékait úgy kajálják a népek, mint jó kislány a spenótot. Jó pénzsóvárhoz hűen a kiadó emberek megpróbál minél többet kisajtolni az aranytojást tojó tyúkból, és gyártja egymás után a folytatásokat (na jó, PC-n eddig csak háromhoz volt szerencsénk, de konzolokra is termelnek ám rendesen). Mint a címből kiderült, ez nem a DN Forever, - az majd csak 2020-ban jelenik meg, az Unreal 6 motorjára átírva. Ez - kérem szépen - egy vadászós játék.

Miután visszaraktátok az állatokat, nézhetjük is a részleteket: a hős személyisége természetesen ugyanaz maradt, mint volt, szóval számíthatunk egy jó adag trágár humorra, amely főleg Duke beszólásaiból fog eredni, de mint ahogy egy becsületes vadászszimulátorhoz illik, itt emberek helyett állatokra kell lövöldöznünk. Ezek között megtalálhatóak az olyan szokványosnak mondhatóak, mint a jegesmedvék, farkasok, krokodilok, oroszlánok és a cápák, de természetesen számíthatunk olyan agyament ötletekre is, mint pl. a jetik, vagy a T-Rexek. Ezeket az élőlényeket természetesen saját élővilágukban kell felkutatnunk, ezért a környezet nagyon változó lehet, a folyóvölgyektől kezdve az esőerdőkön át egészen a tundrákig és sivatagokig mindenféle tájon barangolhatunk.

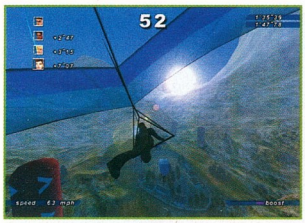
Akármilyen híres akcióhősként is vadászunk, nem ronthatunk fejjel a falnak, mint azt már megszokhattuk. Csendben kell bekserkésznünk áldozatunkat, meg kell tanulnunk türelmesen várni, és a megfelelő pillanatban lecsapni, valamint különböző jelekből tájékozódni (lábnyomok, letaposott fű, hátrahagyott ürülék). Ezekhez rengeteg segítséget nyújtanak a különböző felszereléseink. Ilyenek az álcák, szagálcák, csalogató sípok, illatanyagok és persze a fegyverek elnémításáért felelős hangtompítók. A főhős szemüvege sem csak esztétikai szempontból lesz jelentős: segítségével információkat kaphatunk a terepről (domborzat, széljárás és irányú) és az ott fellelhető állatállományról, de használhatjuk éjjellátó/hőérzékelő szemüvegként, távcsőként, valamint mozgásérzékelő radarként (hm, szemüveg alakú radar). Ha valamiből kifogynánk, utánpótlást is kérhetünk a levegőből, de ekkor természetesen a legutolsó rühes patkány is elmenekül a zaj hallatán környezetünkből.
Ne higgyük azt, hogy az állatok hülyék, és hagyják lelövetni magukat; az érzékszerveik használata mellett valóságos ösztöneik is lesznek. Pl. máshogy fognak reagálni közeledésünkre mikor félnek, mint amikor éhesek, dühösek, vagy megsértek.

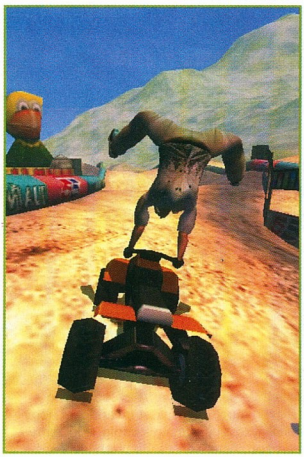
Duke olyan fegyver nélkül, mint Monica szivar nélkül. Ez a roppant elmés megállapítás átfuthatott a fejlesztők agyán is, ezért nem átallották több mint 10 fegyverrel megtámogatni szöszi emberünket. A tipikus vadászfegyverek (pisztolyok, sörétes/távcsöves puska, nyílpuska) mellett igazi „Duke-os" csúzlik is lesznek (fagyasztó/kicsinyítő sugár, gépfegyver, rakéta-meghajtású gránát).

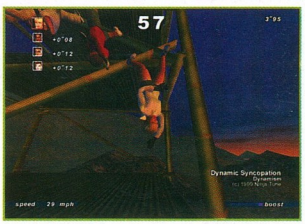
Hősünk egoista, ezt mindenki tudja, de itt ez az ego egy különös szerepet kapott, ami egy kis (mondom kis) RPG-s ízt ad a programnak. Valahogy úgy működik, mint az XP, azzal a különbséggel, hogy ez csökkenhet. A lényege az, hogy minél nagyobb az önbizalmunk, annál több fegyvert használhatunk, és annál jobb hatásfokkal tudjuk kezelni őket. Az ego nagyon sok mindentől fog változni. Nyilván ha egy high tech atommeghajtású zsebhabverő van a kezünkben, amikor egy T-Rexszel találkozunk, egonk az egekig szökik, viszont ha ugyanebben a helyzetben a „nyeletlen bicska penge nélkül" birtoklásának rendkívül kellemetlen ténye áll fenn, egonk a béka feneke alá csúszik, és örülhetünk, ha egy körömreszelőt közepes hatásfokkal tudunk kezelni. Bár ekkor már tökmindegy, mert egy tized másodperc múlva már más miatt fog fájni a fejünk, he-he.

Hát különös játék ez a Duke Nukem: Hunting (korábban Endangered Species néven futott). Én személy szerint nem nagyon szeretem bántani az állatokat, még játékban sem. Emlékszem, mikor véletlenül elütöttem a Carmageddonban egy elefántot, majd megszakadt a szívem, és az a fájdalmas nyöszörgés, amit hallatott… máig felriadok rá esténként. Amúgy ez szerintem egy nagyon jó game-nek ígérkezik, és biztos, hogy én is kipróbálom, mert ezek közül az állatok közül szinte mindegyiket utálom (főleg az idióta jetit lyuggatnám ki egy sörétessel), de nem is ezért, hanem a hamisíthatatlan Duke Nukem hangulat miatt.

Csuvi







MAXIMUM SPORTS EXTREME

▸ INFOGRAMES ● INNERLOOP STUDIOS ● WWW.INNERLOOP.NO ◂

A JÓNEVŰ INNERLOOP A PROJECT IGI UTÁN EGY SPORTJÁTÉKKAL PRÓBÁLKOZOTT, A MAXIMUM SPORTS EXTREME AZONBAN NEM TÖBB EGY KONZOLOS JÁTÉK GYENGÉCSKE ÁTIRATÁNÁL.

A norvég Innerloop Studios neve ismerősen csenghet az FPS játékok kedvelőinek, hiszen bennük tisztelhetjük a sikeres Project IGI fejlesztőit. Ezúttal békésebb vizekre evezve egy igazi arcade sportjátékkal leptek meg bennünket, ami az aktuális divathullámot meglovagolva az extrém sportok világába nyújt betekintést.

A program a Dreamcasten megjelent Extreme Sports konverziója, ami sok tekintetben rányomja bélyegét a kivitelezésre. Az első kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor rá kellett jönnöm, hogy a készítők szerint 2001-ben maximálisan 800x600-as felbontás bőven elegendő. Ez már csak azért is értheteltlen, mert a Project IGI-ben már láthattuk, hogy a Terraform motor ennél jóval többre képes. Ha a grafika meglehetősen kevés lehetőséget kínáló konfigurációját megejtettük, akár meg is nézhetjük, mit is nyújt nekünk a Maximum Sports Extreme.

Mindenekelőtt hat sportágat: versenyezhetünk snowboarddal, homokfutóval (ATV), sárkányrepülővel, hegyi kerékpárral, valamint kipróbálhatjuk a bungee- és a base jumping-ot is. Újszerű megoldás, hogy a különböző versenyszámok egy futamon belül váltakoznak: lesiklunk a meredek hegyoldalon egy hódeszkával, a szakadék széléről sárkányrepülővel ereszkedünk le a völgybe, majd ATV-re pattanva próbálunk a többieket megelőzve célba érni. Ehhez persze szükség van a Terraform engine nyújtotta hatalmas terepekre, amelyeken az érintendő ellenőrzési pontok között teljesen szabadon választhatjuk meg útvonalunkat – már ha a terepviszonyok ezt megengedik. Felmerülhet a kérdés, hogy mennyire lehet hat, alapvetően eltérő sportágat egy játékon belül modellezni? Sajnos ezen a téren elég felemásra sikerült az MSE. Legjobban mindenképp a snowboard játszhatósága sikerült, de a mountain bike-nál is érdekes, ahogy az erőnket be kell osztanunk, nem tekerhetjük ész nélkül a pedált; ugyanakkor az ATV szinte irányíthatatlan, a sárkányrepülést meg a kamerakezelés idétlensége teszi élvezhetetlenné. A kezelés egyébként nem ördöngösség, rövid gyakorlás után bárki képes lesz elsajátítani a látványos trükköket, amelyeket a versenyen bemutatva némi extra gyorsítást kaphatunk.

A játékmódok vonatkozásában semmi újdonsággal nem találkozhatunk. Van három különböző nehézségű bajnokság, melyek pályáit akár egyenként is kipróbálhatjuk a single race módban. Sportáganként egy-egy gyakorlóterep is rendelkezésünkre áll, valamint lehetőségünk nyílik elmentett visszajátszások megtekintésére is. A versenyek előtt a négy divatlapból előlépett fiatal „sportoló" közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, pusztán esztétikai szempontok alapján, hiszen tulajdonságaikban nincs eltérés.

A küzdelmek olyan egzotikus helyszíneken zajlanak, mint a Himalája, Maui, Skócia vagy a Kilimandzsáró, és az egyes pályákon belül is változatosak a terepviszonyok. A pályatervezők ennek ellenére sem álltak a helyzet magaslatán, a néhány tényleg érdekes szakasz mellett gyakran unalmas és sivár helyeken versenyzünk, a pálya menti objektumokból többet is elviseltem volna. A grafika néhol egészen szép, de a helyenként sötét és csúnya textúrák sokat rontanak az összhatáson. Ráadásul a játék iszonyatosan lassú! Néha úgy szaggat, hogy olyat utoljára akkor láttam, amikor a 486DX40-es gépemen nagy naivan bekapcsoltam a Screamer SVGA módját. Még azt sem merem mondani, hogy az erőmű tulajdonosok most kihasználhatják gépük adottságait, hiszen ha egy ilyen MSE 650MHz-en, 128 mega RAM és egy Geforce2 MX mellett ennyire akadozik, akkor ott bizony valami alapvető optimalizációs hiba lehet.
Azt kell mondjam, hogy a Maximum Sports Extreme sajnos csak egy középszerű konverzió, amiben a hat sportág sem tudja feledtetni a súlyos hibákat: a grafika hiányosságait, a játszhatóság problematikáit és a lassúságot. Ha egy szóval kéne jellemeznem, annyit mondanék: felejthető…

Immortal

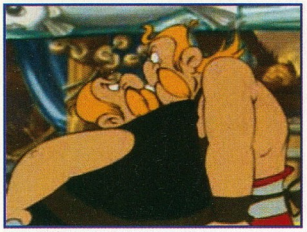
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300MHz, 64MB RAM, 220MB HDD
JAVASLAT: Sajnos ennél jóval erősebb gépen is szaggat, de emiatt nem érdemes upgradelni.

Hat sportág

Egyes sportok játszhatatlanok
Helyenként csúnya
Lassú

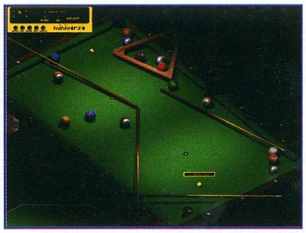
58%

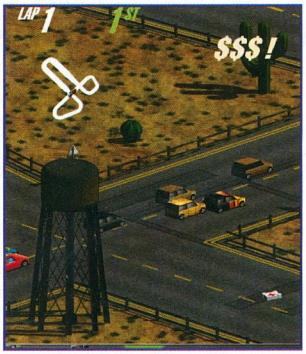


ASTERIX MEGA MADNESS

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 7990 FT

A híres gall katona, Asterix kalandjainak legújabb számítógépes feldolgozása –ellentétben a mozifilm interpretációjától- remekre sikeredett. Gyönyörű grafika, mulatságos jelenetek, kellemes hanghatások teszik szórakoztatóvá gall hősünk legújabb kalandjait.
A játék elején választhatunk, hogy Practice, Team Play, vagy Mega Madness módban szeretnénk játszani. Első esetben gyakorolhatjuk külön-külön a feladatokat, a Team Play-ben multiplayerben játszhatunk, ha a Mega Madness-t választjuk, a történet szerint játszhatjuk végig a feladatokat. Létezik még osztott képernyős társasjáték is. Ezek a feladványok –melyekből összesen 14 van, a céllövöldétől kezdve az evezősversenyen át egészen az evőversenyig – nagyon mulatságosak. A kalandokat négy versenyzővel játszhatjuk végig, a jól ismert páros, Asterixen és Obelixen kívül választhatjuk a filmből megismert kappanhangú énekest, valamint egy számomra teljesen ismeretlen hölgyet.
A játék grafikája leginkább a Disney-féle platformjátékok külsejére emlékeztet, azaz tetszetős, a film játékváltozatához képest pedig maga a Kánaán.
A feladatok igen élvezetesek és mulatságosak, tulajdonképp 14 játék van egy csomagban, a legélvezetesebb talán a katapulttal történő lövöldözés, és az a 3D platformjáték-szerűség, amelyben különféle alapanyagokat, füveket, gombákat kell összegyűjtenünk a varázsló főzetébe. Csakúgy, mint a filmben és a rajzfilmekben, itt is repülnek, szenvednek a római katonák, persze ez a valóságban máshogy történt…
A hangok, zenék illenek a játék összképébe, rosszat nem lehet mondani róluk.
Elég jó kis játék ez az Asterix Mega Madness, nehéz benne hibát találni, mindenki próbálja ki, aki szereti a gall harcos és társai kalandjait.



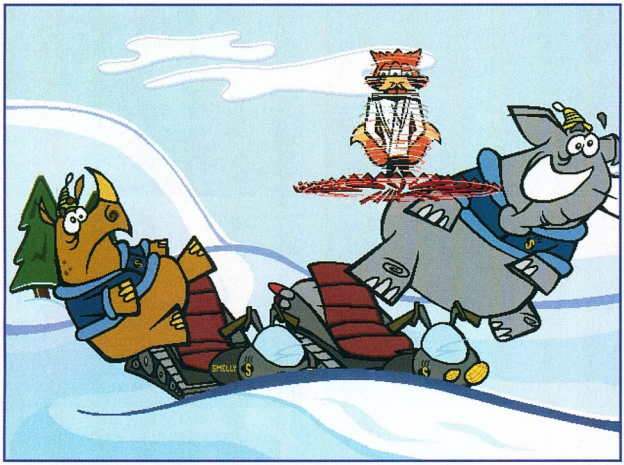


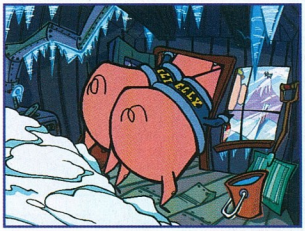
E-GAMES JÁTÉKOK

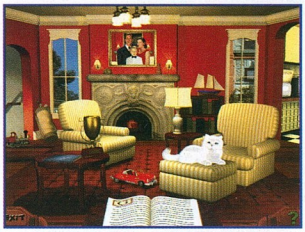
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 3990 FT

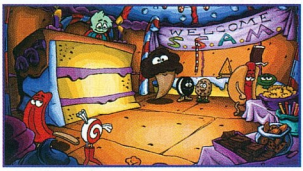
Mini Golf Master
Az eGames sorozat két új tagja közül először a Mini Golf Master-t vegyük szemügyre. Gondolom, kevés ember akad, aki nem hallott még a golfról, vagy a minigolfról, melyben adott egy apró műanyag labda, amit egy hosszú ütő segítségével el kell juttatnunk egy bizonyos távolságban lévő lyukba. Néha nagyon nehéz tud lenni, de mindenképp szórakoztató. E játékban ezt 37 pályán tehetjük, 3 különböző játékmódban. A pályák változatosak, a konyhától kezdve a világűrig sokféle helyen megfordulunk – a feladat egyszerű: a labda kerüljön a lyukba, lehetőleg minél kevesebb ütésből. A helyszínek grafikai megvalósítása megfelelő, ha kedvünk tartja, a labda színét is változtathatjuk. A játék tehát egyszerű, de szórakoztató, akit érdekel, bátran próbálja ki!

Mini Car Racing
Az eGames sorozat másik tagja, a Mini Car Racing már más vizekre evez: az autóversenyek világát próbálja egyszerű, játékos köntösbe bújtatni, és ez sikerült is. A játék látószöge nem követi a hagyományos versenyjátékokét, itt úgymond madártávlatból irányíthatjuk járművünket, ami eleinte sok bonyodalmat okoz, de idővel szórakoztatóvá válik. Több mint 50 pálya és 8 különböző autó áll rendelkezésünkre, a pályák változatosak, a járművek pedig külsejükön kívül fontosabb tulajdonságaikban különböznek egymástól. Hogy ne sikkadjon unalomba a játék, ez nem lenne elég, így hát gépünkre mindenféle fegyvereket, páncélokat, és védelmi berendezéseket szerelhetünk, ám ezek pénzbe kerülnek, amit a versenyeken elért helyezéseink után kapunk.
A „versenygépek" kidolgozása lehetne kicsit részletesebb, ez az apró hiba azonban nem rontja a Mini Car Racing nyújtotta játékélményt, s remek szórakozást nyújt felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt.









GYEREKJÁTÉKOK

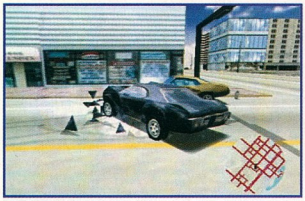
STUART LITTLE AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁRA: 7990 FT - AZ ÖSSZES TÖBBI AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁRA:3990 FT

Spy Fox – Some Assembly Required
A következő három játék, a Spy Fox, a Pajama Sam, valamint a Putt-Putt Enters The Race tulajdonképp egy kaptafára készült, mellőzve a kifejezés mindenféle negatív felhangját. Közös bennük, hogy egyforma a grafikai alapjuk, egy rajzfilmszerű történet, mely végigjátszása közben a játékos (ez esetben a gyerekek a megcélzott korosztály) jól szórakozzon, és eközben tanuljon is valamennyit.
A Spy Fox-ot talán a régebbi James Bond filmek ihlették, maga a hangulat és a zenék, hangok is a szuperkém kalandjaira emlékeztetnek, persze megfelelően gyerekes, mulatságos környezetben. A három közül ez a legkomolyabb játék, 8 éves vagy annál idősebb gyerekeknek szánják, ennek megfelelően ez a legnehezebb, viszont így még az ajánlottnál is idősebb játékos is remekül elszórakozhat vele, feladványai az ő dolgát is megnehezíthetik.

Stuart Little - Big City Adventures
Nem olyan régen vetítették a mozik a Stuart Little, a kisegér című filmet, most pedig itt a Stuart Little – Big City Adventures nevű játékprogram gyerekeknek, a jól ismert egér címszereplésével. A program 5 játékot tartalmaz, egy autóversenyt, egy vitorlás erőpróbát, egy minigolfot, egy platformjáték-szerű ugrálósdit, valamint egy vasútmodelles „szaguldozást". A játékok megvalósítása engem kicsit a pár évvel ezelőtti C64-es korszakra emlékeztet, persze jócskán feltupírozott grafikával, ami még így sem egy nagy szám. A hangokról se jót se rosszat nem lehet mondani, minden a helyén van, bár itt túl sok mindent nem lehetett elrontani. A programot a készítők 4 éveseknek vagy afölöttieknek ajánlják, és azokat tényleg nem érdeklik holmi lens-flare effektek, triple buffering-ek, úgyhogy a megcélzott korosztály valóban kellemesen töltheti vele az idejét.

Pajama Sam
A sorban a következő a Pajama Sam, melyben egy kékbőrű (?) kissrác kalandjain keresztül ismerhet meg a 6-9 éves korosztály sokmindent az édességek világából. Grafikája gyakorlatilag azonos a Spy Fox-éval, azzal a különbséggel, hogy ebben kissé meseszerűbbek a helyszínek. Élő sütemények, cukorkák, csokoládék teszik a kisebbeknek kellemessé, a nagyobbaknak inkább mulatságossá a játékot.

Putt-Putt Enters The Race
A trió harmadik, egyben utolsó tagja a mókás nevű Putt-Putt Enters The Race, melyben egy élő kisautó szerepében tetszelegve kell összegyűjtenünk minden szükséges felszerelést, hogy elinduljunk a helyi Grand Prix-n. A három program közül ez szól a legkisebbekhez, a 3-6 évesig terjedő korosztálynak nyújt érdekességeket, mint például: „Mire való a tűzoltó? Leszedi a macskát a fáról!", valamint olvasóleckék, helyes kiejtési gyakorlatok is tartoznak a játékhoz.
Ezekben a játékokban egy kerettörténetet végigjátszva a játékos –már amennyiben a megcélzott korosztályba tartozik- érdekes, új tapasztalatokat szerezve szórakozhat, de ehhez sajnos elengedhetetlen egy, az angol nyelvben valamennyire jártas szülő jelenléte, ugyanis ezek a programok e világnyelven jelennek meg kis hazánkban is.
A játékokról tehát elmondható, annak ellenére, hogy szinte egyformák, megfelelően szórakoztatóak és tele vannak az adott korosztály számára újdonságként ható, érdekes információkkal.



BEST OF

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 3990 FT

Driver

Mikor megjelent, hatalmas sikert aratott szenzációs grafikájával, hihetetlen élményt nyújtó irányításával, és nem utolsó sorban magával ragadó hangulatával. Azóta két év is eltelt már, újrakiadása alkalmából érdemes feleleveníteni a vele kapcsolatos élményeinket. A játék maga –azok kedvéért, akik nem hallottak róla- leginkább a Midtown Madness-hez hasonlítható, azzal a lényeges eltéréssel, hogy itt, ha kedvünk tartja, végigjátszhatunk egy történetet, melyben egy, az alvilágba beépült rendőr szerepében kell hűvösre tennünk a szervezet fejét. Ebből adódóan rendszerint a rendőrök előli meneküléssel telnek dolgos hétköznapjaink, ami rengeteg izgalmas, a '70-es évekbeli filmekben látott, csúszásokkal, borulásokkal fűszerezett autós üldözést eredményez. Ha ez önmagában nem volna elég, a Driver-ben olyan remekül kidolgozott, kiváló mozgással megáldott amerikai autócsodákat irányíthatunk kezdetben 2, majd később 4 nagyváros utcáin –Miami és San Francisco, majd később Los Angeles és New York-, hogy az a legmegrögzöttebb kétkedőket is a játék oldalára állíthatja.
Nyugodtan elmondatjuk tehát, hogy a Driver még így, két év után is kategóriájának élvonalában, ha nem épp a trónján foglal helyet.

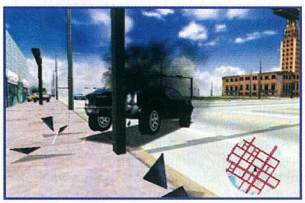
Le Mans 24 Hours

Tavaly nyáron jelent meg a világ egyik leghosszabb, ezáltal legnehezebb versenyének, a Le Mans-i 24 órás viadal első számítógépes feldolgozása, az Infogrames kiadásában. A program legnagyobb újdonsága az, hogy ha kedvünk tartja, akár 1 napon keresztül is versenyezhetünk megállás nélkül, csakúgy, mint mondjuk Allan McNish, vagy Martin Brundle. Persze, ha ehhez nincs kedvünk, minden boxbeállásnál menthetünk, vagy mehetünk rövidebb futamokat is. Mindez hamar unalmassá válhatna, ha csak a 13 km hosszú Le Mans-i pályán róhatnánk a köröket, de szerencsére további 8 pálya áll rendelkezésünkre, melyeken bajnokságot indíthatunk GT1-es, a GT2-es, valamint Prototype kategóriába tartózó versenyautókkal. Először csak az első kategória két leggyengébb istállója kínál szerződést, majd ahogy bizonyítjuk tehetségünket, az élcsapatok is elkezdenek bombázni ajánlatukkal, így juthatunk előrébb a ranglistán- és a ponttáblázaton. Ha megnyerjük az adott kategóriát, előrelépünk, valamint egy addig nem választható autó is játszható lesz.
A játék külsőre nem rossz, a részletek kicsit elnagyoltak, de mire ezek a részletek összeállnak, meglehetősen kellemes látvánnyal lesz dolgunk.
Akit tehát érdekel az autóverseny, netán a Le Mans-i 24 órás viadal, nyugodtan próbálja ki, nem fog csalódni!

Industry Giant

A Traffic Giant elődjében, az Industry Giant-ben nem egy közlekedési társaság, hanem egy egész ipari óriásvállalat ügyes-bajos dolgait helyezhetjük saját kezünkbe, készíthetünk ékszert, gyerekjátékokat, vagy akár mozdonyokat is. A fogyasztási cikkek előállítása tulajdonképp három fontos lépésből áll: nyersanyagtermelés, készterméktermelés, majd az értékesítés. Ezek közt érdemes vonat- vagy úthálózatot építeni, a termékek szállítása miatt.
Következő lépésként érdemes egy jó reklámkampányt indítani, ezután pedig figyelhetjük, hogyan gyarapodik cégünk - vagy hogy nem. Számos térképen tevékenykedhetünk, ezek eltérő nehézségi szinttel rendelkeznek, amit a nyersanyagban való gazdagság, avagy szegénység nagyban befolyásol.
A játék külsőre nem egy grafikai remekmű, bár saját idejében azért meglehetősen jónak számított. Tulajdonképp nincs vele sok gond, mindössze egy kicsit idejétmúlt. Az Industry Giant-ben az ipar rengeteg területén tevékenykedhetünk, több mint 30 terméket állíthatunk elő, és értékesíthetünk. Aki szereti a kissé nehéz, de mindenképpen élvezetes gazdasági stratégiákat, azoknak nyugodt szívvel ajánlom ezt a játékot.

Szentjóbi János



EZT NEM HAGYHATOD KI!

9 VÉGIGJÁTSZÁS, 2 CD,
TÖBB SZÁZ JÁTÉK ÉS UTILITY

ELŐFIZETÉSI ÁRAINK:

AKCIÓ!
1 ÉVRE 9552 Ft HELYETT
7164 Ft

- ingyenes SMS és E-mail hírlevél
- előfizetői klubkártya
- hatalmas kedvezmény
(3 szám ingyen!)

1/2 ÉVRE 4776 Ft HELYETT
3980 Ft

ELŐFIZETÉSI CSEKKET KÉRHETSZ
A KÖVETKEZŐ MÓDOKON:

LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: level@pc.games.hu
SMS-BEN: 06-30-9-917-869

Klein & Szedlár
1996
Best in Pest - the auditor company

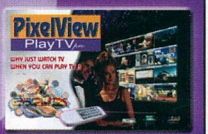
Iroda
1092 Budapest, Ráday utca 8. I/8.
Telefon/fax
+36(1) 476-8378 +36(1) 476-8379 +36(1)217-0587
Internet
www.konyveloiroda.hu
E-mail
info@konyveloiroda.hu

A könyvelőiroda

- nagy gyakorlat a számítástechnikai cégek könyvelésében és adózásában
- első 3 hónap próbaidő féláron
- exkluzív környezet a belvárosban
- szakképzett munkatársak
- ügyintézés, beszámoló készítés, üzleti jelentés összeállítása angol és német nyelven is
- könyvelés felelősségvállalással
- határidők pontos betartása
- internetes megjelenés és link biztosítása oldalunkon (www.konyveloiroda.hu)

PixelView
Visual Media

Stereo TV- és
FM-tuner



Hordozható
USB-s TV-tuner

Kombinált TV-tuner
+GeforceVGA

Geforce2 MX200,400
VGA kártyák

Csúcs minőség! - Kedvező árak! - Érdeklődjön!

WIN Computer
1064 Bp. Vörösmarty u. 61.
T: 353-4304, F: 317-2834
www.win.hu, win@win.hu

www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák
Epox és Soltek alaplapok
Miro és Sony monitorok
Ingyenes házhozszállítás Budapesten*

- a brutális teljesítményért
- a megízlelhetőségért
- a gyönyörű képért
- a könyörgésért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
TV: 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Ujpest - 1042 Király u. 25.
TV: 3700-550 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINDEN HÓNAPBAN JELENTKEZIK MAJD KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ ROVATUNK, MELY HÁROM ÖSSZEÁLLÍTÁST KÍNÁL NEKTEK. A REFERENCIA GÉPKÉNT IS ÉRTÉKELHETŐ ÖSSZEÁLLÍTÁSOK TERMÉSZETESEN A MEGJELENŐ ÚJ RÉSZEGYSÉGEK TÜKRÉBEN FOGNAK VÁLTOZNI.

MINIMUM

CPU:	Intel Celeron 800	16.000 + áfa
Mobo:	Abit VL6	21.000 + áfa
RAM:	1 x 128 MB Brand PC133	4.000 + áfa
Video:	Asus AGP-V3800 32 MB	15.000 + áfa
Audio:	Creative SB PCI128	5.000 + áfa
HDD:	IBM 30 GB 5400 rpm	24.000 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	12.000 + áfa
Összesen:		106.000 + áfa
Monitor:	Samsung SyncMaster 750s	55.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium III 800EB	34.000 + áfa
Mobo:	Asus CUSL2-C	30.000 + áfa
RAM:	1 x 256 MB Brand PC133	7.000 + áfa
Video:	Asus AGP-V7100 32 MB	21.000 + áfa
Audio:	Creative SB Live! Value	11.000 + áfa
HDD:	IBM 40 GB 7200 rpm	32.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-115	17.000 + áfa
Összesen:		152.000 + áfa
Monitor:	Samsung SyncMaster 750p	72.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon 1300B	35.000 + áfa
Mobo:	Asus A7V	36.000 + áfa
RAM:	1 x 512 MB Brand PC133	13.000 + áfa
Video:	Asus AGP-V8200 64 MB	99.000 + áfa
Audio:	Creative SB Live! 5.1	16.000 + áfa
HDD:	IBM 75 GB 7200 rpm	57.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-115	17.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W161040A	39.000 + áfa
Összesen:		312.000 + áfa
Monitor:	Samsung SyncMaster 950p	99.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MINIMUM

Igyekeztünk egy olyan minimális játékkonfigurációt összeállítani, ami nem névtelen, rossz minőségű vagy rosszhírű gyártók termékeit tartalmazza. Döntéseinknél azonban sokszor kompromisszumokra kényszerültünk, hogy minimalizáljuk a végösszeget.

Processzornak a leglassabb, 100 MHz buszsebességű Celeront választottuk, úgy véljük, hogy ennél olcsóbbat nem érdemes venni, hiszen alig 2-3 ezer forintot spórolhatunk, ha egy 6-700 MHz-es, de csak 66 MHz buszsebességű modellt választunk, ami értelemszerűen jóval gyengébben is teljesítene.

Az ATX formátumú Abit VL6 egy szolid, egyszerű alaplap, melyen a ma már ritkaság számba menő ISA sínt is találunk, de emellett integrált hangchipet, és a hasonló termékeknél már jól megszokott, 5 PCI, 1 AGP és 3 DIMM csatlakozót sem spórolták le. S bár az Abitot több helyen is névtelen gyártókéhoz hasonló színvonalra taksálják, véleményünk szerint egy alapszintű gépbe az egyik legjobb választás lehet.

Ebben a hónapban a memóriaárak soha nem látott mélyponton tanyáznak, így a minimum kategóriás gépünkbe szinte ingyen kapunk 128 MB PC133 SDRAM-ot, melynél kevesebbel Windows Me alatt nem igazán érdemes próbálkozni – pláne, ha játszunk is gépünkön.

Videovezérlőnk egy öreg motoros, nVIDIA TNT2 chipre épülő Asus V3800, mely egy minimális játékgépbe, első 3D gyorsító gyanánt jó szolgálatot tehet. Rövid időn belül azonban cserére fog szorulni, pláne, hogy ma már egy GeForce2 MX kártya sem kerül sokkal többe.

Monitorunk a most már lassan a piacot teljes egészében meghódító 17 col méretű, és egy megbízható márka, a Samsung SyncMaster család egyik ún. SOHO, azaz otthonra és kisvállalkozásoknak szánt tagja, a 750s.

S bár a VL6 tartalmaz integrált audiót, egy játékgépbe mindenképpen ajánlott a Sound Blaster família valamely tagját választani: mi az egyik legolcsóbb, szoftveres EAX-et is támogató SB PCI128 változatot választottuk.

Merevlemezből úgy hisszük, talán még a 30 gigás is néhány hónap alatt szűkössé válhat, ennél kisebbet azonban semmiképpen nem érdemes venni. S mivel elegendő memóriát tudunk tenni a gépbe, az 5400 fordulat valószínűleg a legtöbb esetben nem okoz érezhető teljesítménycsökkenést játék közben.

CD-ROM-unk a jó minőségéről elhíresült, és sokak által kedvelt TEAC istállójából származik, egy 40x sebességű, ATAPI csatolófelületű verzió, mely egyébiránt a TEAC csúcsmodellje, ám ennek ellenére igen kedvező áron kínálják a kereskedők.

MEDIUM

A középkategóriában igyekeztünk szintén jó minőségű, gyors alkatrészeket összeszedni, így az Abittal szemben ezúttal előnyben részesítettük a nyugaton is közkedvelt Asus termékeit...

Processzorunk a minimális konfigurációban találhatóval megegyező órajelű, azonban nem Celeron, hanem egy 133 MHz-es buszsebességű Pentium III. Ez már a legtöbb mai játékhoz elegendő, de a legújabb, GeForce3-hoz tervezett csodákhoz már lassú lehet. Így ha pl. Max Payne-nel szeretnénk múlatni az időt, érdemes egy erősebb Intel processzort választani, pl. egy Pentium III 933-at.

Az alaplapunk a középkategória egyik legjobbja, egy i815EP chipkészletes Asus CUSL2-C, mely a tiszavirág életű CUSL2 leváltására készült, annál olcsóbb, hiszen north bridge-éből kimaradt a nem túl sikeres i752 integrált grafikus gyorsító (amit sokan csak "3D lassító"-nak csúfoltak).

A memóriaárakból kiindulva 256 MB PC133 SDRAM-ot választottunk, amely a legtöbb jelenlegi játékhoz elegendő lehet, akár Windows Me, akár Windows XP alatt játszunk.

Videovezérlőnk ezúttal egy GeForce2 MX chipre épülő, 32 MB SDRAM-mal felvértezett Asus AGP-V7100, ami ugyan a GeForce3 megjelenése óta már csak alsó kategóriásnak minősülő, ám a hazai vásárlók körében minőségének és sebességének köszönhetően óriási favoritnak számít.

Monitorunk a minimális géphez csatlakozó, 17 colos Samsung SyncMaster professzionális változata, a 750p, amely nagyobb frissítési gyakoriságot támogat, és tisztább, élesebb képet ad.

Hangkártyának a jól bevált SB Live! 5.1 hangszórós kimenettel felvértezett verziója, melyet a közeljövő játékaival (pl. Doom 3) talán már ki is lehet használni. Addig is hallgathatunk rajta DVD-t vagy AC3 formátumú zenét.

Az IBM egyik remekbe szabott, nagy kapacitású, gyors, ám mindezek ellenére versenyképes árú merevlemeze került a medium gépbe. A 256 MB memóriával és a PIII-800-hoz kitűnően illeszkedik, s így ezzel a trióval egy villámgyors rendszert kaphatunk.

CD-ROM helyett már a középkategóriában is érdemes ATAPI csatolójú DVD-ROM-ot vásárolni. A széles választékból mi a Pioneer leggyorsabb, 16x sebességű modelljét szemeltük ki, amely nem csak versenyképes árával, hanem megbízhatóságával is hódít a DVD-ROM vásárlók körében.

ugyanis maximálisan 512 MB memóriát kezel, így ha a későbbiekben szeretnénk méregdrága gépünket bővíteni, akkor kapásból alaplapot is kellene cserélnünk. Ezért meghívtuk az AMD egyik leggyorsabb processzorát, a 200 MHz buszsebességű, 1.3 GHz órajelű Athlont, ami mellé egy öregecske, ám annál megbízhatóbb, KT133 chipkészletű alaplapot választottunk: Asus A7V. Miután kiderült, hogy a két variáció, azaz a CUSL2-C + PIII-933 és az A7V + Athlon-1300B között mindössze 1000 Ft differencia mutatkozik, úgy döntöttünk, hogy a kb. 20-25 %-kal gyorsabb Athlont választjuk csúcskategóriás gépünkbe.

A többi alkatrész szinte már magától értetődik: 512 MB PC133 SDRAM, mely mellé a későbbiekben még 1 GB-ot installálhatunk, hiszen a KT133 chipkészlet maximálisan háromszor annyi memóriát kezel, mint az i815EP!

Nem kérdéses a videokártya sem, a több hónapig abszolút egyeduralkodó GeForce3 erősíti high-end gépünket, méghozzá az alaplaphoz illeszkedő, 64 MB DDR SDRAM-mal felvértezett Asus AGP-V8200.

HIGH-END

Csúcskategóriás gépünkbe csak a legjobbak kerülhettek be, ám annak eldöntése, mi a legjobb, nem mindig könnyű feladat...

Így volt ez mindjárt a processzorral kapcsolatban is: vajon AMD vagy Intel legyen az alap? Úgy gondoltuk, Intel processzorok közül egy csúcskategóriás gépbe pl. egy 933 MHz-es Pentium III ideális választás lehet, azonban emellé nem igazán találtunk csúcskategóriás, ám nem csillagászati összegekért árult alaplapot. Végül a medium gépben is található Asus CUSL2-C mellett döntöttünk, ami azonban egy szempontból nem szerencsés választás,

Monitor ügyben nem tágítunk a jó minőségű, de elérhető árú Samsung mellől, ezúttal a 17 colos profi modell 19 colos "bátyját" ajánljuk, mely a GeForce3-mal párosítva nagyszerű vizuális játékélménnyel káprázthatat el.

Hangkártyának ezúttal is SB Live!, választhattuk volna a csúcs-Live!-ot, a Platinum 5.1-et is akár, de úgy hisszük, játékhoz nem igazán érdemes ilyesfajta, extrákkal telezsúfolt, és meglehetősen borsos árú hangkeltő kártyát vásárolni.

Merevlemezből is igyekeztünk az elérhető maximumot megtalálni, így esett a döntés az IBM DeskStar famíliá egyik csúcsmodelljére, mely 7200-as percenkénti fordulatszámmal és 75 GB kapacitással jó időre megoldhatja a háttértárolóval kapcsolatos problémáinkat. A DVD-ROM ismét Pioneer 16x, ami mellé ezúttal egy 16x sebességű, nagy favoritként számon tartott Plextor CD újraírót is választottunk, amely akár 10x sebességű újraírást is lehetővé tesz - ha esetleg kifogynánk a 75 gigából.

LINKEK:

Abit VIA:	http://www.abit.com.tw/eng/product/mb/via.htm
Asus A7V:	http://www.asus.com.tw/Products/Motherboard/socketa/a7v/index.html
Asus AGP-V3800:	http://www.asus.com.tw/products/Addon/Vga/pci-v3800/index.html
Asus AGP-V7100:	http://www.asus.com.tw/products/Addon/Vga/agpv7100/index.html
Asus AGP-V8200:	http://www.asus.com.tw/Products/Addon/Vga/agpv8200d/index.html
Asus CUSL2-C:	http://www.asus.com.tw/Products/Motherboard/Pentiumpro/Cusl2-c/index.html
Creative SB PCI128:	http://www.americas.creative.com/products/category.asp?Category=136MainCategory=1
Creative SB Live!:	http://www.americas.creative.com/products/category.asp?Category=116MainCategory=1
Intel Celeron:	http://www.intel.com/home/celeron/index.htm?iid=prodinfo4+deskceleron6
Intel Pentium III:	http://www.intel.com/home/pentiumiii/index.htm?iid=prodinfo4+deskp3phome6
IBM DeskStar familia:	http://www.storage.ibm.com/hdd/prod/deskstar.htm
Pioneer DVD-116:	
Plextor PX-W1610A:	http://www.plextor.be/English/products/pxw1610A.html
Samsung SyncMaster 750s:	http://www.samsung.hu/html/syncmaster_750s.html
Samsung SyncMaster 750p:	http://www.samsung.hu/html/untitled2.html
Samsung SyncMaster 950p:	http://www.samsung.hu/html/syncmaster_950p.html
TEAC CD-540E:	http://www.teac.com/DSPD/40XCDROM.htm

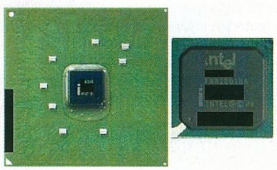
HARDWARE NEWS

"VIA CHIPKÉSZLET TERVEK"

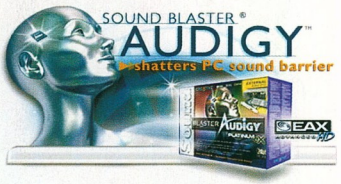
A chipkészlet piac lassan nagyobbik felét meghódító VIA grandiózus tervekkel tekint az elkövetkező évre. A Pentium 4 platformon várhatóan még szeptemberben bejelenti a P4X266 integrált S3 Savage videovezérlőt tartalmazó változatát, P4M266 néven. Ezt követi az idei év végén a P4X333, mely ECC szabványú, DDR333 SDRAM, és nyolcszoros (!) sebességű AGP sín kezelésére is képes lesz, valamint a north és south bridge között immáron duplasebességű, azaz 533 MB/másodperces forgalmat bonyolító V-Link busz fog húzódni. A P4M333 néhány hónappal követi a P4X333-at, integrált Zootroope grafikai motorral felvértezve. Az AMD rajongók sem unatkozhatnak, hiszen már készülőben a KT266 multiprocesszoros változata, valamint a KM266, mely a P4M266-hoz nagyon hasonló, integrált megoldás. Az igazi ütőkártyára azonban csak jövőre számíthatunk, 2002 elejére tervezi ugyanis a VIA bejelenteni az első HyperTransport buszra épülő termékét, a DDR266 és DDR333 SDRAM-ot, kétszeres V-Link buszt és nyolcszoros AGP-t kezelő K8T333-at.

"INTEL I845: PC133 + PENTIUM 4"

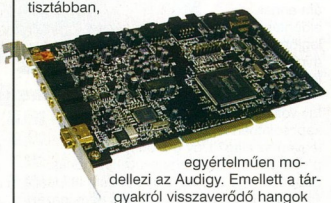
Az Intel - állítólag - a Rambus-szal kötött hosszútávú szerződéseknek köszönhetően egyelőre nem tud előállni DDR SDRAM-os megoldással, így a szeptemberben megjelenő új chipkészlete csak PC133 SDRAM-ot fog támogatni. Az nem kérdéses, hogy a Pentium 4-re épülő rendszerek eddigi igazi ütőkártyája, a PC800 Rambus DRAM által nyújtott 3.2 GB/másodperces sávszélesség alig harmadát, azaz kb. 1 GB/másodpercet biztosító PC133 egyedüli erősségével, azaz a rendkívül alacsony árával fogja megnyerni az eddig a P4-től ódzkodó vásárlókat, pláne, ha az árcsökkentések után a Pentium 4 processzorok is a vásárlók "fájdalomküszöbe" alá fog szállni. Az i845 egyébiránt az i815E, i815EP, i820E és i850 chipkészletekben már jól bevált ICH2 south bridge-et fogja tartalmazni, azaz ezen a téren lényegében semmi újdonsággal nem fog szolgálni: Ultra-ATA/100, AC'97 audio, 4 USB kapu szerepel a támogatott eszközök listáján.



"CREATIVE AUDIGY: AZ ÚJ LIVE!"



A Creative Technology bejelentette új hangprocesszorát, mely leváltja a cég hangkártyás termékpalettájának gerincét képező Sound Blaster Live!-ot. A Live! EMU10K1 DSP-jével szemben az Audigy mintegy négyszeres számítási teljesítménnyel büszkélkedhet, és ebben debütál az EAX szabvány legújabb kiterjesztése, az EAX Advanced HD is, mely természetesen támogatja a Microsoft DirectSound-ot és DirectSound3D-t, a Dolby Digital 5.1 dekódolást, valamint mindezen felül megfelel az OpenAL szabványnak is, amely az OpenGL koncepciójához hasonló, nyitott audioprogramozási felület. Az új EAX szabvány egy időben 4 környezeti effektust is képes figyelembe venni a hang képzésekor, melynek irányát már távoli forrásból érkező hanghullámok esetén is tisztábban,



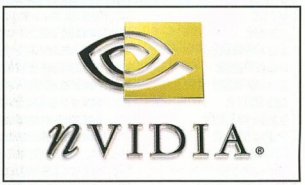
egyértelműen modellezi az Audigy. Emellett a tárgyakról visszaverődő hangok pontosabb leképezését, és a különböző környezeti jellemzőkkel rendelkező terek közötti átmenetet is pontosabban számítja ki, mint elődje, a Live!

"NVIDIA DETONATOR 4"

Nem sokkal az ATI új 3D gyorsítójának bejelentése előtt megjelent az nVIDIA alapú videokártyákhoz egy új, immáron 4. generációs referencia meghajtó csomag. Az OpenGL és a Vertex Shader környékén végrehajtott megannyi optimalizáció hatására a GeForce2 és GeForce3 alapú videokártyák 10-30 %-os sebességnövekedést mutatnak az új meghajtókkal, így is tovább nehezítve a konkurencia egyébként sem rózsás esélyeit arra, hogy legyőzzék a videokártya-piac koronázatlan királyát.

"NVIDIA QUADRO2 GO: MOBIL MÉRNÖKÖKNEK"

Az nVIDIA bejelentette az első professzionális feladatokra kihegyezett, mobil 3D grafikus processzort, Quadro2 Go néven. A cég új termékét a nagyteljesítményű notebookokba szánja, melyek tulajdonosai így már képesek lesznek arra, hogy a tervezési és mérnöki feladatokat útközben is lebonyolíthassák. A Quadro2 Go meghajtóit a Quadro2-höz hasonlóan többek között 3D Studio MAX, AutoCAD, Lightwave, Maya, Mechanical Desktop, MicroStation, Pro/Engineer, Softimage és Solid Edge alkalmazások futtatására hegyezték ki. Az új GPU egyébiránt 64 bites DDR vagy 128 bites SDR memóriával párosul, melyet maximálisan 2.9 GB/másodperces sebességgel



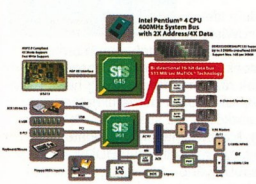
érhet el. Teljesítménye - másodpercenként 17 millió háromszög ill. 286 millió pixel - a mobil 3D gyorsítók között azonban nem egyedülálló, hiszen a GeForce2 Go nagyobb sebességre képes, bár ezt a plusz teljesítményt inkább a játékokban lehet kihasználni, mintsem a fentebb felsorolt mérnöki szoftverekben.

"Arapahoe: az új PCI busz"

Az új PCI szabványok kidolgozásáért felelős PCI-SIG (PCI Special Interest Group) elfogadta az Intel által benyújtott, Arapahoe kódnéven emlegetett új busz tervezetet, mely a jelenleg is használatos PCI buszt és AGP csatolót is leváltani hivatott. A mostanában divatos, soros elven működő új interfész azonban a PC állandó alkotóelemévé csak 2002 vagy 2003-ban válhat. Az új szabványt az informatikai ipar nagy óriásai közül a Compaq, a Dell, az IBM és a Microsoft is támogatja, így minden valószínűség szerint az AMD konkurens HyperTransport megoldása háttérbe fog szorulni, vagy a gyakorlatban nem is igen fog megvalósulni - hiszen a PC ipar nehezen tudna megbirkózni két nagysebességű alaplapi buszszabvánnyal, hogy mást ne említsünk, már csak a magas költségek okán sem.

"SiS645: DDR333 chipkészlet Pentium 4-hez"

A Silicon Integrated Systems piacra dobta az első DDR333, DDR266 és PC133 memória-szabványokat is támogató, új, Pentium 4-hez illeszkedő chipkészletét. A SiS645 northbridge négyszeres AGP sínt, 400 MHz-es rendszerbuszt és 3 DIMM bővítőhelyben maximálisan 3 GB memóriát támogat, míg a SiS961 southbridge integrált 5.1 csatornás hangvezérlőt, 10/100 megabites Ethernet hálózati vezérlőt, kétcsatornás Ultra-ATA/100 IDE vezérlőt tartalmaz, és 6 USB kaput kezel. Ehhez kapcsolódóan, a memóriagyártó cégek bejelentették, hogy 2002 elején megkezdik a DDR333 memóriák tömeggyártását, melyeket kezdetben nagyteljesítményű kiszolgálókhoz ajánlanak.

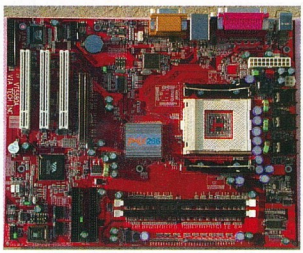


"Intel versus AMD: Operation Crush II"

Az elmúlt 2 évben a PC-s processzorpiac két meghatározó cégének hidegháborús versengése egyre nagyobb méreteket öltött. A tét egyre nagyobb, s így az AMD és az Intel eszközben sem válogat. Ennek példája az Intel által meghirdetett agresszív marketing politika, melynek eredményeként az Intel azt reméli, hogy fél éven belül az asztali PC-k túlnyomó többségében nem Athlon, hanem Pentium 4 processzort fogunk látni. Talán az "Operation Crush II"-höz kapcsolódik az IBM azon bejelentése is, hogy Észak-Amerikában felhagynak az AMD processzoros gépek forgalmazásával. Mi vásárlók, csak remélni tudjuk, hogy az AMD felveszi a kesztyut, és a két cég egyre gyorsabb, egyre olcsóbb termékekkel fogja elárasztani a piacot.

"VIA P4X266: újabb Garibaldi-konkurens"

A SiS645 bejelentése után alig 1 héttel megérkezett a Pentium 4 piacon ez idáig egyeduralkodó Intel i850 ("Garibaldi") chipkészlet második konkurense is, mely már fejlesztése alatt is hatalmas port vert fel. Az Intel állítása szerint ugyanis a VIA-nak termékeiben nincs joga a Pentium 4 buszrendszerének használatára, míg a VIA azzal védekezik, hogy az S3 felvásárlásával igenis hozzájutott a szükséges licenszekhez, és esze ágában sincs az első tesztek alapján remekül teljesítő, ráadásul az i850-nél olcsóbb megoldás forgalmazásának beszüntetésére. A két cég egyelőre nem tudott



döntésre jutni, így az Intel jobb híján az Athlon megjelenésekor már egyszer elsütött "figyelmeztető lövését" újból az alaplapgyártókra irányította, azaz felszólította őket, hogy ne építsenek VIA chipkészletes Pentium 4 alaplapokat. Ez a taktika azonban már az Athlon átütő sikerét is csak ideig-óráig tudta késleltetni. A P4X266 sikerének kulcsa a north bridge korszerű architektúrája, melyben csak úgy hemzseg a sok "4": Socket 423 ("Willamette") és Socket 478 ("Northwood") foglalatba illeszkedő Pentium 4 processzorok támogatása, 400 MHz-es rendszerbusz, 4 GB DDR266 SDRAM kezelése. A P4X266 north bridge és a VT8233 south bridge közötti kapcsolatot egy 266 MB/másodperces áteresztőképességű, ún. "V-Link" busz biztosítja. A VT8233 képességeivel tökéletesen illeszkedik a chipkészletbe, hiszen Ultra-ATA/100 IDE vezérlőt, 3com 10/100 hálózati csatolót, AC'97 audio- és MC'97 modem-szabványokat támogat, valamint 6 USB kaput biztosít.

"Windows XP: korábban?"

A számítógépgyártó cégek szerint a Microsoft az eredetileg tervezett októberi dátum helyett már szeptemberben piacra dobja legújabb operációs rendszerét, a tel-

jesen átdolgozott grafikus felületéről és az új Microsoft őrületről, a termékaktivációról elhíresült, Windows 2000 alapokra épülő Windows XP-t. Az új rendszer végleges változata már augusztusban elkészült, így a nyári uborkaszezon utáni piaci fellendülés egyik mozgatórugója, s egyben legnagyobb nyertese is lehet. A Windows XP-ből is rengeteg alváltozat várható, melyek közül a legolcsóbb az ún. "Home Edition" lesz, melyben csökkentett hálózati támogatást találunk majd, és csak egyetlen processzort lesz képes kezelni. Professzionális felhasználóknak a találó, "Professional" néven, a Windows 2000 Professional-hoz nagyon hasonló képességű változat készül, míg a hálózati kiszolgálókhoz többféle "Server" variáns lesz kapható.

"Intel Pentium 4: 2 GHz"

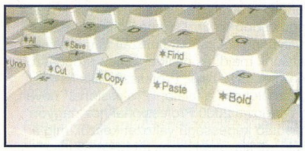
Az Intel agresszív árpolitikával és processzorai órajelének megállíthatatlannak tűnő növelésével próbálja a konkurenciát, vagyis jelen helyzetben az AMD-t sarokba szorítani. Augusztus végén jelenik meg az 1.9 és 2 GHz órajelű Pentium 4, melyet hamarosan követ a 2.1 és 2.2 GHz-es változat. Ezzel párhuzamosan az alsó kategóriás, vagyis 1.3-1.5 GHz-es P4 változatok árát az Intel mintegy 50 %-kal kívánja mérsékelni, s ezáltal mindenki számára elérhetővé tenni őket. Az év végére pedig a leglassabb Pentium 4 is 1.5 GHz-en fog üzemelni, így az AMD-nek össze kell szednie magát, hogy még karácsonyig elő tudjon rukkolni az 1.6 ill. 1.7 GHz-es Athlon processzorokkal. A jövő pedig még ennél is izgalmasabbnak tűnik, hiszen ha az Intel tovább srófolja a Pentium 4 órajelét, akkor az AMD csak a 2002 második felében megjelenő, 64 bites Hammer családdal lesz képes visszahódítani az abszolút vezető pozíciót. Sajnos ugyanis a felhasználók nagy többsége órajelben méri a processzorokat, így a Pentium 4 őket könnyedén meg tudja hódítani, annak ellenére, hogy a legtöbb alkalmazásban az AMD Athlon már akár 300 MHz-cel alacsonyabb órajelen is nagyobb teljesítményre képes.

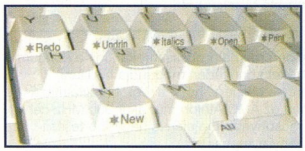
PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

Billentyűzet terén kevés dolog változott az elmúlt 20 év alatt, leszámítva az ergonómikus tasztatúrák megjelenését, melyeknél mindenki azt találgatta, milyen módon kéne eltörnie a kezét, hogy passzoljon a billentyűzet osztott feleihez. Később megjelentek a plusz gombokkal telepakolt multimédia billentyűzetek - amik a mai napig nagy népszerűségnek örvendenek – és az úgynevezett Windows 98 billentyűzetek, melyeken további gombok („sleep", „power on/off" és a „wake up") találhatóak. Apró szépséghiba, hogy ezeket a legtöbben a mai napig nem használják. A Microsoft egyik jó lépése volt, amikor a HW piacra betörve billentyűzeteket és egereket kezdtek el gyártani, melyek megbízhatóságukról híresek. Ezen sorozat egyik új tagja az MS Natural család Natural Pro-ja, ami egy osztott billentyűzet a szokásos multimédiás-, és egy-két plusz funkció gombokkal. Szinte az összes menüt (az Office-ból) külön gombbal

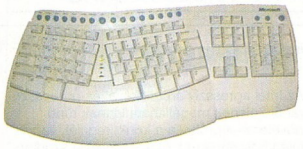




vezérelhető, hogy a lehető legkevesebbet keljen az egér után kapkodni munka közben. Ez nagyjából úgy néz ki, mint régen a Commodore gépek billentyűinek előlapján látható vezérlő kódok és grafikus jelek, amiket szintén funkciógombokkal hívhattunk elő. A billentyűk előoldalán az Office menük neve látható, nagyban könnyítve a munkát (mert ugye aki próbálta már, az tudja, hogy „hot-key"-jel sokkal gyorsabban lehet a mai napig dolgozni, mint az egér felesleges rángatásával.).

Mint fentebb említettem, sok ember idegenkedik az osztott billentyű-elrendezéstől, és a sok hasznos funkció ellenére se venné meg a Natural Pro-t. Az ő számukra készítette el a Microsoft a MS Office Keyboard-ot, aminek legfőbb előnye, hogy hagyományos elrendezésének köszönhetően nem kell hetekig átszokni rá, sokkal jobban néz ki az összes elődjénél és az egér nagyobb mellőzése véget a bal oldalra - a billentyűzetet ölelő ergonomikus csuklótámaszra - még ráraktak egy pár plusz funkciót, mint pl. a függőleges és vízszintes scroll. Az ára borsos, de nem megfizethetetlen és annak, aki kihasználja a lehetőségeit nagyon megéri.

Közel egy éve az MS másik nagy dobása a régi, elavult egerek (golyós vagy a csak speciális alátéttel használható optikai egerek) leváltása volt, és az új fejlettebb IntelliEye technológiával nem várt technikai robbanást hozott a rágcsálók piacán. Elmondhatjuk, hogy ma már szinte az összes neves és kevésbé neves cég kirukkolt saját egerével. Az MS, Logitech, Kensington, Genius és más ismert gyártókat követve az itthon kedvelt olcsó A4Tech egerek is szép sorban kijöttek optikai változatban is. A WOP35 névre hallgató egerük 5 gombbal és két scroll gombbal rendelkezik, mindezt egy olcsóbb MS optikai egér áráért! Ha pedig problémánk van a



zsinór hosszával, akkor a golyós megoldású rádiós egereket is megkaphatjuk, egy Logitech egér árának majdnem a feléért. Pl. a szintén 5 gombos, 2 scroll-os RFW33-at, melyek a leírás szerint akár 40%-kal is tovább bírják elemek tekintetében, mint akár a Logitech vagy a Genius egerei.

WINCHESTER

Ma már az ember fel sem kapja a fejét, ha 60-80-100 GB-os winchestereket emlegetnek neki. Ám még ma is sokszor hallható ellenérv, hogy nem használhatóak ki ezek a hatalmas kapacitású háttértárak. Ilyenkor a sokat-próbált számítógép felhasználó csak mosolyog, hiszen elég ha a saját gépén lapuló mérhetetlen MP3, JPG vagy videó anyagokra gondol, a grafikai munkákról és videó-editálásról nem is beszélve.

Akik eddig ide-haza FireWire (IEEE1394) kártyát vettek, maximum digitális videokamerát vagy fényképezőgépet köthettek rá, hiszen itthon eddig nem, vagy csak nehezen voltak beszerezhetőek az egyéb eszközök (pl. scannerek, CD-írók és HDD-k). Most már itthon is kaphatóak az IBM és Maxtor gyártmányú HDD-k és a márkásabb gyártók CD-íróri, így a kártyán keresztül felvehetjük videóanyagainkat és ki is írhatjuk őket anélkül, hogy aggódnunk kéne az adatátviteli sebesség okozta problémákon. Ezen eszközök ára általában az adott márka „hagyományos" változatának másfélszerese.

Természetesen akik az IDE vezérlőn keresztül nyomorgatják át videó anyagaikat, vagy csak „hagyományosabb" dolgokra használják gépüket, inkább ajánlhatóak a Western Digital „BB" jelzésű Caviar (7200rpm, 2MB puffer, ATA100), vagy a hasonló paraméterekkel rendelkező IBM gyártmányú „IC" jelzésű HDD-k. Ezek abban különböznek (többek között) a leváltott DJNA/DTLA sorozatoktól, hogy a nagyobb adatsűrűségű lemezek miatt nagyobb az írás/olvasás sebessége.

VIDEOKÁRTYA

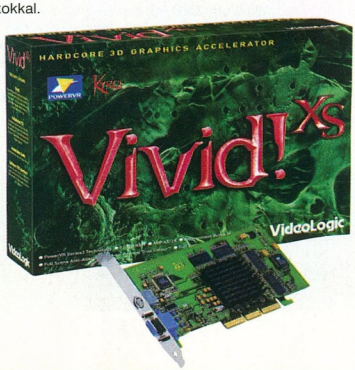
Olcsó és gyors videókártyákat már egy jó ideje kapni (Radeon LE, GeForce2 MX), de hála a GeForce3 megjelenésének, most jött el a játékosok kánaánja. Az még hagyján, hogy a 2 hónappal ezelőtti MX áráért már noname (Aristo, Eagle, stb.) GeForce 2 kártyákat kaphatunk - kicsivel többért akár 64MB-os változatban is -, de megjelentek márkás GeForce2 GTS kártyák olcsóbb kategóriában (mint az MSI MS-8833 vagy a méltán híres ASUS 7700 sorozat), amik 33-40.000 Ft nettó ár között kaphatóak. Utóbbiakból a tuningőrültek nagy örömére egyre több tűnik fel 5 ns Ascend memóriával, és a hűtő alatt lapuló GeForce2 Pro chipekkel, amiket GeForce2 GTS-nek vagy GTS Deluxe-nak adnak el.

Jelenleg itthon Kyro és Kyro II kártyákat leginkább csak a drágább VideoLogic és Hercules termékekből választhatunk, igaz ezeket telepakolták mindenféle szoftverekkel. Ár/teljesítményben a Kyro II megeszi reggelire az GeForce2 MX szériát, és nem kell szégyenkezni még egy GTS-sel szemben sem - pedig nincsen rajta T&L - és még a képminőségük is kiváló.

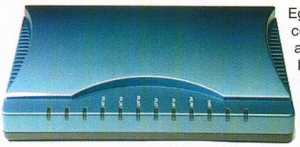
Ha valakinek mégis T&L kártya kellene, és nem nVidia chip-es kártyát szeretne választani, akkor még mindig ott a Radeon LE (nem összekeverendő a VE-vel!), amit kis szoftveres barkácsolással átbuherálhatunk Radeon 32MB DDR-re - ami már megközelíti egy GTS teljesítményét – de buherálás nélkül is elégséges a teljesítménye bármelyik MX kártyával összevetve, és azoknál jobb képminőséget, valamint több 3D feature-t nyújt. Ha DVD-t akarunk nézni, akkor valamelyik nagyobb, TV-kimenetes Radeon DDR kártya nyújthatja a legtöbbet ezen a téren, melynél a HW DVD lejátszás néhol még a Hollywood+ kártyákat is lekörözi.

Ha nem akarunk plusz kártyákat a gépbe, de szeretnénk némi videót is digitalizálni, akkor jelenleg a két legjobb megoldás az ASUS7100/7700 Deluxe és az ATI Radeon VIVO.

Ha mindezt még TV tunerrel is meg akarjuk toldani, akkor az ASUS7100 Deluxe-Combo és az ATI Radeon All-in-Wonder között érdemes választani. A rendkívül olcsó TNT2 és GeForce2 MX200 kártyákat pedig azoknak ajánljuk, akik elvétve játszanak csak 3D-s játékokkal.



KOMMUNIKÁCIÓ



Egyre több szolgáltató cég ébred rá arra, hogy a lassú, meg-megszakadó telefonos internetnek hosszú távon nincs már jövője. Ennek folyamán az eddig dial-up vagy Kábel-TV-s internetszolgáltatást nyújtó cégek most már ADSL előfizetést is nyújtanak a vevőknek. Igaz egyelőre elég kevés helyen hozzáférhető a szolgáltatás, de várhatóan a következő 4 hónapon belül már az egész országban bárki hozzáférhet. Annak, aki nem csak levelezésre, és 1-2 oldalt megnézésére használja a világhálót, hanem keményen szörfözik, annak az ADSL fix havi tarifája sokkal jobban megéri, és a letöltési sebesség a jövőben akár 1500Mbit/s is lehet (jelenleg az átlag usernek csak 384Kbit/s a megfizethető). Ide tartozik, hogy mostanában feltűntek a hazai boltokban belső PCI ADSL modemek, amiknek nem sok haszna van (egyenlőre), mivel a bekötési- és a havidíjba a szolgáltatók beleépítik a modem bérleti díját.

A „sima" modemek terén nem sok minden történik mostanában. Ugyan már lassan fél éve gyártanak V92-es modemet, itthon mégsem lehet kapni őket, igaz támogatottság híján nem valószínű, hogy valaha is elterjedne. Pláne most, hogy a dial-up internet leáldozóban van, és már a faxokat is inkább ISDN-en használják (a V92 modem abban különbözik többek között a V90-es hagyományos elődjeitől, hogy nem csak a befelé, hanem a kifelé menő adatforgalma is 56.6 Kbit/s-on zajlik).

Egyre több helyen kapni USB modemeket, akár olcsó (Acorp, Arowana) vagy éppen márkásabb (Zyxel, Diamond, stb.) gyártóktól. Ezek nagyobb része szoftveres, árban a belső modemek és a külső soros modemek között vannak, a könnyebb telepíthetőség és a kevesebb kábel miatt mindenképpen megérik az árukat.

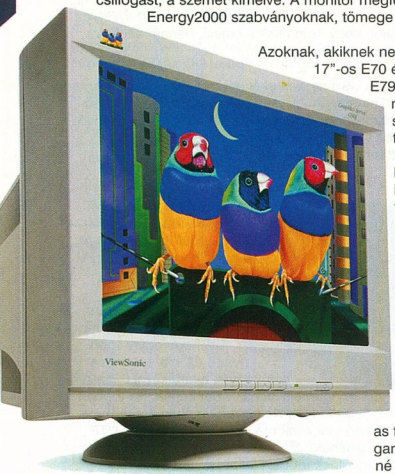
Az utóbbi időben (a LAN játékosok nagy örömére) egyre több olcsó, 100Mbit-es HUB-ot lehet kapni, (pl. Acorp) 5-ös vagy 8-as kiosztásban. Ide tartozó hír, hogy egyre több gyártó áll le a 10Mbit-es hálókártyák gyártásával, hiszen igen elavultnak számítanak. Ha jobban belegondolok, Notebook-on és integrált alaplapokon már évek óta csak 10/100Mbit-es UTP csatlakozású hálókártya található. Még szerencse, hogy a 100Mbit-es kártyák alig kerülnek többe 10Mbit-es társaiknál. Ha nem márkás kártyát veszünk, akkor javasolt a Realtek chipjeivel szerelt kártyák beszerzése, mert ezek olyan szinten támogatottak, hogy általában még elkeveredett telepítő lemez esetén is felismeri a Windows 95/98/ME/NT/2000/XP, a Linux-ról nem is beszélve. Ha pedig mégis probléma lenne, 2 perc alatt található hozzá driver a neten.

MONITOR

A ViewSonic monitorokat nagyon kedvelik a grafikus munkát végző emberek - ha egy viszonylag nem drága DTP stúdiót szednek össze - de a grafikus széria rendkívül magas ára miatt az egyszeri embernek a „butított" E széria valamelyik olcsóbb változata maradt.

Ennek fényében nem kis döbbenettel találtam rá a ViewSonic G90f-re. Ma már a legtöbben, ha tehetik, 17"-os vagy 19"-os monitort vesznek. A G90f egy 19"-os monitor, aminek paraméterei egy grafikus monitoré, az ára viszont egy közepes minőségű 19-es monitor szintjén marad!

Nézzük mit is takar a négy betűs rövidítés:
Jellemzőbb felbontások adatai: 1600x1200@77Hz, 1280x1024@89Hz, 1024x768@ 118Hz (mindez flicker free – azaz remegésmentes képfrissítés mellett, ami azért elég baráti). A horizontális képponttávolság 0.25mm, a diagonális 0,21mm, sávszélesség 200MHz, horizontális frekvencia :30-97 kHz, a vertikális: 50-180 Hz, ami még egy drága grafikus monitornak is dicsőségére válna. PerfectFlat technológiával készült lapos, torzításmentes képcsövét az ARAG védőréteg borítja, ami antisztatikus és csökkenti a csillogást, a szemet kímélve. A monitor megfelel a TCO'99 és Energy2000 szabványoknak, tömege 22 kg.



Azoknak, akiknek nem kell ennyi extra, a 17"-os E70 és E71 vagy a 19"-os E790 monitorokat tudnám még javasolni, szintén a ViewSonic termékpalettájáról.

Ha valaki még ennél is olcsóbb monitorokra vágyik, akkor jelen pillanatban a Daewoo monitorokat merem jó szívvel javasolni, hiszen aránylag olcsón (kicsivel több a noname gyártókénál!) hozzájuthatunk pl. egy 17-es Daewoo712D/720D monitorhoz. Ennek 1600x1200@75Hz-as felbontása és 3 év garanciája verhetetlenné teszi ár/teljesítmény kategóriában.

A Belinea sorozat monitorjai is elég kellemesek, sokan szeretik és nem túl drágák, ráadásul a számtalan modell közül mindenki találhat megfelelőt. Az olcsóbb széria (Economy) legkisebbje a 10-30-10-es (1280x768@65Hz, 1024x768@85Hz) már bőven elég pl. egy játékgéphez, ha pedig nagyobb kaliberű dologra vágyunk, akkor a 10-30-40 (1280x768@75Hz, 1600x1200@65Hz) szintén jó vétel lehet - természetesen ezek is megfelelnek a TCO'99 és Energy2000 szabványoknak, a garancia pedig 3 év rájuk.

CD, CD-ÍRÓ, DVD

CD olvasók terén mintha megállt volna az idő. Szinte csak 48-56x olvasókat lehet kapni hónapok óta, ráadásul nagy fejlesztések ezen a téren már nem is várhatóak, hiszen sok gyártó (többek között a Sony) már hónapok óta CSAK DVD-ROM-ot gyárt.
Ennek viszont egyenes következménye volt, hogy az elmúlt 2 hónapban a DVD olvasók ára leesett, megközelítve a CD olvasók árát, így aki most akar vásárolni, annak inkább javasolt egy DVD-ROM beszerzése. AOpen, Sony, Toshiba DVD-ROM-k már akár nettó 15.000 forint körül kaphatóak, 12x-16x DVD-, és 40x-es CD olvasási sebességgel (amely személyes tapasztalat alapján érthetetlen okból sokszor gyorsabbak némelyik 52x CD-ROM valódi beolvasási sebességénél), amiből a DVD részt igazán csak filmnézésre tudjuk használni.

A CD-írók terén éppen fordított a helyzet, itt iszonyatosan gyorsan jönnek ki az újabbnál újabb fejlesztések, amik leginkább a gyorsabb, de biztonságosabb CD-írás felé vezetnek. Szép sorban kijöttek a Sanyo, TDK, Asus, Lite-On 16-20-24x CD-írók, majd őket követve a CD-írók császára, a Plextor. Áruk egyelőre még magas, de tekintve, hogy lassabb társaik árát rendesen lenyomták, mégis örülhetünk nekik. Ma 20.000 nettó forintért 8/4-es újraírót vehetünk, nem sokkal többért pedig akár 12/8-as újraíró is a miénk lehet! A piacot elárasztották az olcsó Teac, LG, Philips (made in Győr!) írók, és az előzetes hírekkel szemben az írható CD ára sem emelkedett az égig, így egyértelműen elmondhatjuk, hogy abszolút nem luxus a CD-író még egy szerényebb gépben sem, pláne ha töménytelen anyagot kell archiválnunk. Sajnos itthon még nehezen hozzáférhetők a 16x-os sebességnél gyorsabban írható lemezek, valamint a 10x-es sebességű (vagy gyorsabban) újraírható lemezek, de legalább a 90 és 99 perces lemezek kaphatóak (igaz, ezeket csak az újabb írók és olvasók támogatják). Szintén kicsi a támogatása a HD-s CD lemezeknek, amiken 1,3GB adat fér el, de elég kevés íróval írhatóak (és csak azokkal olvashatóak!), mint pl. a Sony CRX190E.
Ha valaki nem szereti túlzsúfolni a számítógépét, akkor eddig is vehetett DVD-ROM/CD-író kombinált meghajtót. Ezek általában - a nehéz író/olvasó fej miatt - sokkal lassabban írtak és olvastak, mint a velük egy időben kapható külön írók és olvasók. Ennek vetnek véget azok a kombinált verziók, amik 16-24x-os írási és 16-20x-os DVD olvasási sebességgel bírnak majd, addig is egyelőre a kicsit lassabb Creatice, Toshiba, stb. 6/4/2/24 (DVD/írás/újraírás/CD sebességek) kaphatóak egy CD-író árának duplájáért.
Pár éve még nagy szám volt egy DVD-író, hiszen csak 1-2 cég gyártott ilyeneket, és az áruk az egekben leledzett (Pioneer DVD-író kb. 2.000.000 Ft volt, nettó!), de ez most végre megváltozott, amikor a Pioneer kidobta a DVR-103 jelű íróját (8x CD-író, 4x CD-újraíró és 1x-es DVD-író/újraíró), ami most már itthon is kapható, kb. 230.000 nettóért. Ez magánembernek (még) drága, de ára egy éven belül a felére eshet, így két év múlva akár olyan átlagos lehet, mint ma a fent említett CD-írók.

ALAPLAP

Az Intel és AMD között zajló harc egyre fokozódik, ami nem baj, hiszen egyre olcsóbb processzorokat hoz a leendő vásárlóknak. Nézzük mi új található az alaplapok piacán, hiszen valamibe bele is kell tennünk leendő processzorunkat.

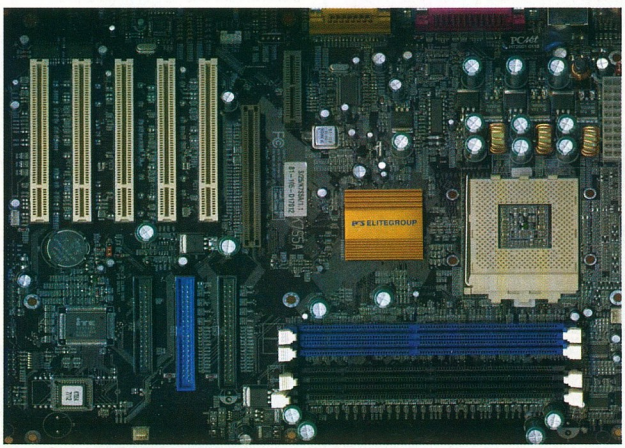
Pár hónapja, ha valaki AMD (Thunderbird/Duron) processzort akart a gépébe, egyéb lehetőség hiányában csak a VIA tucatnyi chipkészletének egyikével (KT133, KT133E, KT266, stb.) szerelt alaplapokat választhatta. Most azonban a konkurencia felébredt hosszú álmából - ennek eredményeként a VIA bevételei estek is rendesen. Nézzük, mivel rukkolt ki az ALi:

Egyre több gyártótól kaphatóak az ALi Magik 1 (ALi M1647) chipset-es alaplapok, amik többek között a VIA harciasságának köszönhetően elterjedő DDR memóriát is támogatják (természetesen SD-RAM foglalat is található rajta). Támogatják a 200 és 266MHz-es FSB-t, és 2GB PC1600/2100 DDR memóriát vagy 3GB SD memóriát kezelnek le. Természetesen ATA100-at, AGP 4x és Pro kártyákat és 6 USB portot is támogat. Az eddigi tesztek alapján hajszálnyival megbízhatóbb és gyorsabb a VIA KT266-os alaplapoknál, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a méltán megbízható ASUS is (ASUS A7A266) gyárt ilyen alaplapokat. Az olcsóbb márkákat keresők sem maradnak hoppon, számukra ott van pl. az Acorp, a maga 7A1647A alaplapjával.

A SiS ébredésének eredményei a SiS 733/735 chipsetek. A SiS 733 az ALI Magik méltó ellenfele lehet, 200 és 266-os FSB-t támogat és 1,5GB SD RAM memóriát kezel. A SiS 735 pedig SDR és DDR memóriát egyaránt képes lekezelni. Természetesen a 6 USB, az ATA100, az AGP 4x és az AMR támogatás itt sem maradhat el. Az ismertebb típusok az ECS (K7S5A), a Chaintech (7SID) és a Gigabyte termékei, de egyelőre az ígéretes tesztek ellenére sem lehet még SiS735-ös alaplapokat kapni.

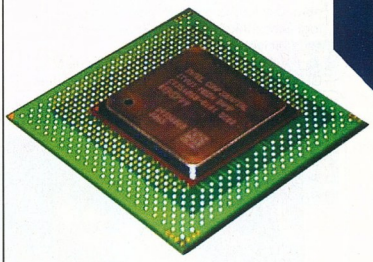
Nem maradhatott ki a sorból az AMD sem - akik miután túl voltak néhány bűn rossz chipset-en - valamit nekik is ki kellett dolgozniuk. Ennek eredménye egy elég fura öszvér. A legtöbb gyártó ugyanis az AMD761 chipsethez nem az AMD southbridge-ét használja, hanem a VIA 686B-t. Ennek oka, hogy az utóbbi olcsóbb és többet tud. Természetes itt is 200/266-os FSB, 4GB PC1600/2100 DDR memória támogatás, ATA100, AGP 4x, stb. található a jellemzők között. Nincsen semmi szégyenkezni valója a többiek mellett, itthon pl. a közkedvelt ABIT (KG7-Raid, KG7-Lite) és GigaByte (GA-7DX, GA-7DXR) lapjait nagy népszerűségnek örvendenek.

Az Intel frontján sok új dolog nem történt, a 815-ös alaplapok noname változatai akár 20.000 nettó körül beszerezhetőek. Ha most vesz valaki 815-ös alaplapot, akkor olyat érdemes választania, ami az új PIII (Tualatin) magot is támogatja (pl. VIA694T chipsetes alaplapok). Ezekre általában a típusszámban levő T betű utal, pl. Matsonic 7177CT, 7057CT vagy Gigabyte 6OXET, ASUS CUSL2-T, ABIT ST6-Raid, stb. Egyelőre nem igazán kapni itthon Tualatin magos PIII és Celeron processzorokat, de a jövőbeni bővíthetőség miatt mindenképpen érdemesebb az ezeket támogató alaplapokba beruházni.

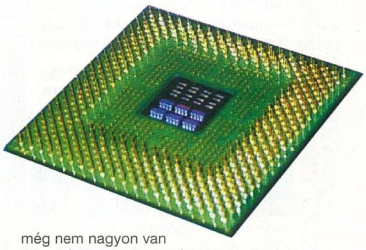


PROCESSZOR

Ugyan már megjelent a 2 GHz-es Pentium 4 processzor, itthon egyelőre az 1,8 GHz és 1,9 GHz a legnagyobb kapható változat.



Ezek az 1,7 GHz-es procikhoz képest aránytalanul drágábbak, mint a csúcsprocesszorok általában. Az 1300-1400 MHz-es Pentium 4 CPU-k ára már a P III-asok árszintje alá süllyedt. A 2. generációs Pentium III (coppermine) processzorokból a jelenleg kapható legnagyobb az 1100 MHz-es FC-PGA, ami a 100 MHz-es órajel miatt azoknak ajánlható, akiknek a gépe ismeri a coppermine magot, de nem tudnak 133MHz-es FSB-t (BX-es alaplapok, notebook-ok, stb.). A 3. generációs Tualatin processzoroknak



még nem nagyon van itthoni áruk, ellenben már kapható 1200 MHz-es AMD CPU az új, kevésbé melegedő és gyorsabb Palomino maggal, igaz egyelőre drágábban, mint az 1400-as Thunderbird (de csak idő kérdése, hogy ennek is essen az ára). Néhány üzletben már kapható 900-950 MHz-es Celeron vagy 1 GHz-es AMD Duron is, ebből is látható, hogy egyre könnyebben lehet mostmár olcsón GHz-es konfigurációt összerakni.

Lapzártakor érkezett a hír, mely szerint már kaphatóak itthon 478 lábú Pentium 4 processzorok 1500MHz-től (aminek ára a PIII 1000 alatt van!) és ehhez tartozó új alaplapok is a PIII alaplapok árával fognak versenyezni (ez utóbbiak valószínűleg az i845 SD-RAM-ot támogató chipkészletének köszönhetően ilyen olcsóak).

HANGKÁRTYA

A Creative felébredt csipkerózsika álmából, és végre fejlesztett egy új hangkártya családot, az Audigy szériát, más néven Live 2-t. Tekintve, hogy még valószínűleg egy ideig nem lesz kapható (vagy csak borsos áron), foglalkozzunk a régi Live! kártya várható ellenfeleivel.
Az egyik ilyen feltörekvő cég a Hercules/Guillemot, amely cég termékei már itthon is kaphatóak:

Hercules Gamesurround Muse XL
Az olcsó hangkártyák között jó hírnévnek örvendő CMI-8738 audiochip állítja elő a minden igényt kielégítő 3D audiót (2 vagy 4 speakeren és fülhallgatón), amit az alábbi szabványokban támogat:
Sensaura 3D, Microsoft DirectSound™ 3D, EAX™ 1.0, EAX™ 2.0 , A3D™ 1.0, I3DL2™, MacroFX™, MultiDrive™, ZoomFX™, EnvironmentFX™
Ezek a legtöbb játékos számára tökéletesen elegendőek lehetnek.
A kártya dobozába még beletettek néhány hasznos dolgot, többek között:
Game Commander2 SE, Storm Hercules SE, Acid Xpress, MusicMatch Jukebox, Siren Jukebox Xpress, Media Station, Yamaha XG Player, Kool karaoke lite, PowerDVD 3.0 Trial.
És mindezt megfejelték még egy fülre akasztható mikrofonnal is. A fenti szoftverekkel lejátszhatunk, MP3-ba alakíthatunk, készíthetünk zenéket, a Game Commander pedig a programok hanggal való irányítását teszi lehetővé izmosabb hardware-en, a PowerDVD-vel pedig a 4.1 hangfalra kevert házimozit élvezhetjük.

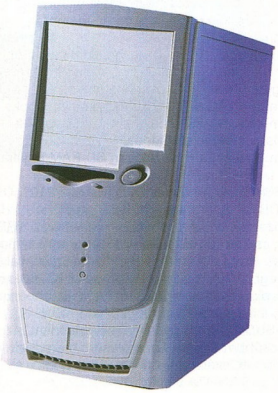
Hercules Gamesurround Fotissimo II
Ez a kártya sem kevésbé figyelemre méltó, ezen is támogatott az összes 3D hangforma amit a Muse XL ismer, de itt egy Cirrus Logic SoundFusion CS-4624 chip állítja elő a térhangzást, így a támogatás kibővül a Dolby Surround-dal és a Dolby Digital-lal. Ez utóbbit természetesen csak a digitális kimenetre kötött dekóderrel élvezhetjük. Ebből következik, hogy ezen a kártyán van digitális S/PDIF optikai ki és bemenet.
A szoftvereket a fentebb említetteken kívül kibővültek a Gamesurround Fortissimo II controll panel-lel, ami (többek között) 10 sávos equaliser-rel örvendezteti meg a felhasználót, valamint egy teljes verzióval a PowerDVD 3.0-ból.

Hercules XP Theatre
Ha valaki eddig komolyan gondolkodott a számítógépes házimozin, akkor idáig két választása volt: Vesz egy 3D hangkártyát, és élvezi a több/kevesebb sikerrel szoftveresen kikevert 4.1 vagy 5.1 hangzást, vagy vásárol valamilyen digitális hangkimenetre kötött, nem éppen az olcsóságáról híres dekódert és hozzátartozó hangfalait. Az XP Theatre egy olcsó dekóder áráért megvehető, de cserébe kapunk egy kiváló 3D hangkártyát a szokásosan színvonalas szoftveres körítéssel, egy Dolby Digital dekódert és nem utolsó sorban egy 4-es USB HUB-ot. A kártya hátulján lévő közösített csatlakozóból egy igencsak vaskos kábel megy a dekóder dobozába, amin az összes ki és bemenet, valamint az USB HUB található. A következő csatlakozók találhatóak rajta: 4 USB (csak külön tápellátást nem igénylő eszközökhöz: joystick, egér, stb.), optikai és koaxiális digitális ki- és bemenet, 6 független hangkimenet az 5.1 hangfalakhoz (aranyozva), 2 sztereó csatlakozó az olcsó 4.1 hangfalakhoz, gameport, mikrofon és fülhallgató csatlakozók, RCA Line-in (bal és jobb), midi (DIN) ki- és bemenet. Hab a tortán a kártya lelkét adó Cirrus Logic SoundFusion CS-4630 chip hardveres MP3 lejátszása, amit a hozzáadott szoftverekkel maximálisan kihasználhatunk.
A szoftverek között itt már találhatóak játékok is (Rouge Spear, Midtown Madness, stb.), a Sensaura Virtual Ear amivel a 3D hangzást konfigurálhatjuk, és az elmaradhatatlan PowerDVD 3.0 teljes verziója.
Tekintve a nyújtott szolgáltatásokat, az árát még a szoftverek nélkül is bőven megéri.

SZÁMÍTÓGÉP HÁZ

Eddig ha az ember házat vett, általában a piszkosszürke különböző árnyalataiból választhatott. Ez lassan megváltozott ugyan, de még mindig úgy kell keresgélni, ha valami látványosra vágyunk. Az Azzona MASK sériája, vagy a Genius VENUS tornya után a közismert Acorp is beszállt a design csatába, mintegy 40-50 féle ház kapható itthon is, köztük néhány egyedi darabbal, mint pl. a CyberCool vagy a CyberMirror, (ezeket külföldön Colorcases márkanév alatt is árulják).

Márkás házakat kapni már egy ideje, de külön tápegységet elég kevés típusból választhattunk. Ha valaki már veszített el



egy rakás drága alkatrészt egy hibás táp miatt, az minden pénzt megadna egy megbízható darabért. Mostantól már Enermax tápokat is vehetünk, igaz nem túl olcsón, egy egyszerűbb darab árának négyötszörösért. Cserébe örök garanciát, aranyozott csatlakozókat, alacsony zajszintet, extra hűtést és nagy megbízhatóságot kap a vásárló.

PENTIUM 4 HIHETETLEN ÁRON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

139.900 Ft

BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- RIVA TNT2 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

OVERDOSE II

GERICOM
mobile world

- Intel 440BX AGP chipset
- 256MB SDRAM
- 3.5"floppy disk meghajtó
- ATI RAGE LT Pro videókártya 8MB RAM
- S-VIDEO TV OUT, 2 USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- 2 PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316 x 256 x 38mm, 3.2kg

LEGJOBB ÁR!

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 500MHz
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

239.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 15GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

349.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477## ACOMP Számítástechnikai Kft.

Árainkat az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

ÁRNYAK ÉS FÉNYEK
ATI RADEON 8500

CSAKNEM 13 HÓNAPPAL AZ ELSŐ RADEON GRAFIKUS PROCESSZOR MEGJELENÉSE UTÁN AZ ATI "THIS CHANGES EVERYTHING" - VAGYIS "EZ MINDENT MEGVÁLTOZTAT" - JELSZÓVAL BEJELENTETTE A MEGÚJULT RADEON GENERÁCIÓT, MELLYEL NEM TITKOLT CÉLJA, HOGY LEGYŐZZE A RIVÁLIS NVIDIA-T A PIAC 3 SZEGMENSÉBEN IS. ERRE MINDEN ESÉLYE MEGVAN, HISZEN EZÚTTAL AZ ÚJ GRAFIKUS PROCESSZOROK TERVEZÉSE ÉS BEVEZETÉSE KÜLÖNLEGESEN NAGY FIGYELMET KAPOTT AZ ATI BERKEIN BELÜL.

Tizenhárom

Hogy a 13-as szám vajon ezúttal szerencsét vagy pechszériát hoz-e az ATI-nak, csak a közeljövő, azaz a vásárlók fogadtatása döntheti el. A babonás hajlamoktól mentes cég a videokártya piacot szó szerint lerohanta, hiszen "Radeon 8500" néven a vastag pénztárcájú játékosoknak, "Radeon 7500" jelzéssel a költségérzékeny fogyasztóknak készít új 3D gyorsítót. Mindemellett a hangzatos "FireGL 8800" a grafikusokat, mérnököket próbálja elcsábítani az nVIDIA-tól, vagyis a Quadro és Quadro2 alapú professzionális videokártyáktól.

Számoljunk!

Annak ellenére, hogy a 3D gyorsítók teljesítményét nem csak a technikai jellegű, hangzatos számadatok határozzák meg, mégis talán ezzel érdemes kezdeni a Radeon 8500 "boncolgatását" is:

Amint az jól látható, a 4 futószalaggal büszkélkedő Radeon 8500 ígéretes, 250/275DDR MHz-es órajelen fut, s így nyers erejét tekintve elméletileg a piacvezető GeForce3-at is maga mögé utasíthatja. Azonban az ATI eme zászlóshajójának vitorlájából könnyen kifoghatja a szelet a szeptemberben esedékes nVIDIA termékfrissítés, melynek keretein belül várhatóan bejelentésre kerül a GeForce3 Ultra változata is.

Újdonságok

A Radeon 8500 minden eddiginél többet kínál a játékmotorok programozóinak. Természetesen a Radeon-ban már megismert T&L egység nem hiányzik ezúttal sem, "Charisma Engine II" névre hallgat, amely ezúttal magában foglalja a GeForce3 programozható vertex árnyalójának (shader), a "SMARTSHADER"-nek a funkcióit is. Ezt egészíti ki a "Pixel Tapestry II", melyet szintén a GeForce3-ban debütáló pixel árnyaló erősít, azonban az nVIDIA megoldásával szemben a Radeon 8500 már a DirectX 8.1 által definiált 1.4 verziószámú pixel árnyaló utasításkészletet is ismeri. Az ellenlábas nVIDIA szerint ez jelen pillanatban abszolút lényegtelen, ugyanis még egyetlen játék sincs a piacon, ami 1.1 verziónál magasabb pixel árnyaló utasításokat - azaz lényegében Direct3D 8.1 függvényeket - használna.

Félmegoldások

A memória sávszélesség szűkösségének már lassan 2 éve fennálló, s egyre égetőbb problémáját minden cég igyekszik valahogy orvosolni, de úgy tűnik, hogy a PowerVR KYRO családon kívül még egyetlen más termékben sem volt lehetősége a gyártóknak kidolgozni egy igazán hatékony megoldást. A Radeon 8500 sem képes a nem látható objektumok által okozott, gyakran háromszoros plusz renderelési munkát megspórolni, azonban az ATI mérnökei "HyperZ II" fedőnévvel jó néhány, már az első Radeon-ban is megtalálható technikát vetettek be ezúttal is. A "Hierarchical Z" segítségével a GPU megpróbálja még a renderelés előtt kitalálni, mely képpontok kerülnek takarásba, vagyis összességében mely tárgyak adatainak kiszámítása válik szükségtelenné a végeredményként kapott képen. A "Z-Compression" a tárgyak egymáshoz viszonyított mélységi pozícióit, azaz a Z koordináta adatokat tartalmazó Z-puffert tömöríti, hogy ezzel is spórolni tudjon a memória sávszélességgel. Végül, a Z-puffer tartalmának gyors törlését, azaz ürítését biztosítja a "Fast Z-Clear". Mindezen újítások segítségével az ATI szerint a gyakorlatban kb. 12 GB/másodpercre nőhet a Radeon 8500 effektív memória sávszélessége. Azonban a HyperZ II mindent együttvéve sem ér fel a KYRO által is használt, ún. "Tile-Based Rendering" eljárással, miszerint a nem látható objektumok adatait egyáltalán nem dolgozza fel a GPU. Szerencsére azonban a nyers számadatokra pillanatva úgy tűnik, a GeForce3 egyedüli ellenlábasaként nincs szégyellnivalója az új Radeonnak.

Mindent bele!

Valószínűleg ez lehetett az ATI jelszava a Radeon 8500 tervezésekor, hiszen minden eddig alkalmazott technológiát, és még annál is többet zsúfoltak ebbe az új GPU-ba. A Radeon VE változatában már megismert több kijelző (monitor, televízió, laposképernyő) támogatását, a

"HydraVision"-t a Radeon 8500 is örökölte, melynek minőségét a "Video Immersion II" technológia és a piacon egyedülálló, 400 MHz-es RAMDAC tovább javítja.
A vizuális élményt még két megoldással próbálja az ATI tovább fokozni. A "SMOOTHVISION" szinte a végletekig fokozza a 3D gyorsítás piacán egyre népszerűbb, teljes képernyős élsimítást (full-screen antialiasing) azzal, hogy az eddigi megoldásokkal ellentétben nem fix mintákkal dolgozik. A SMOOTHVISION-t használó programozók ugyanis meghatározhatják, hogy a képernyő mely részén, milyen mértékű élsimítást szeretnének használni. Mindemellett van lehetőség bizonyos területeken az élsimítás tiltására is, mellyel elkerülhető, hogy a kép egyes részei homályossá váljanak. A SMOOTHVISION ésszerű használatával a programozók jobb minőséget és nagyobb sebességet érhetnek el, mint a konkurens FSAA vagy HRAA segítségével.

Végül pedig a túlságosan egyszerű drótvázas kidolgozásnál észlelhető szöglетességet lehet a "TRUFORM" technikával csökkenteni. A TRUFORM használatakor a GPU szinte boszorkánykonyhához hasonlatosan, a belső feldolgozás közepette képes arra, hogy a megjelenítendő tárgyakat felépítő háromszög együttest lebontsa, és görbe felületekké alakítsa. Az első TRUFORM-ot is kihasználó játék a szeptemberi CounterStrike frissítés lesz, és reméljük, ezután egyre több játékban láthatjuk majd viszont ezt az ígéretes, új technológiát.

Kistestvér

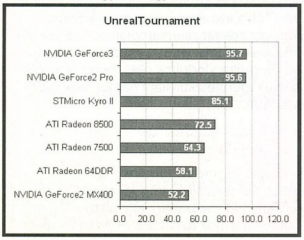
Néhány szót érdemes ejteni a Radeon VE utódjáról, a 3D gyorsító piac alsó szegmensét célzó Radeon 7500-ról is. Ez sajnos nem több mint egy fejlett memóriacsatolóval és HydraVision képességekkel felvértezett, megemelt órajelű (270/230DDR MHz) Radeon DDR. Így nem tartalmazza a SMARTSHADER egységet, vagyis képességeiben messze elmarad a Radeon 8500-tól. A piac jelenlegi helyzetét tekintve ezzel a GeForce2 Pro változatának ellenlábasa lehet, bár annál valószínűleg már bejelentésekor is drágább lesz.

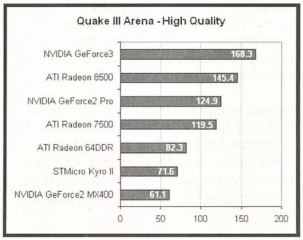
Sebesség

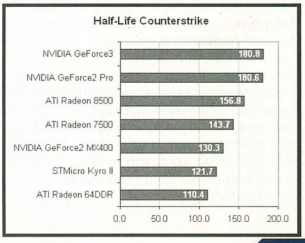
Az előzetes, béta állapotú kártyákkal és meghajtó programokkal végzett tesztekben a Radeon 8500 a legtöbb esetben megközelíti, de nem übereli a GeForce3-at. Azonban a DirectX 8 által bevezetett programozható vertex árnyaló utasításokkal felvértezett tesztekben nagyon szépen teljesített a Charisma Engine II, így a stabil, nVIDIA mintára egységesített meghajtókkal a jövő játékaiban várható, hogy a GeForce3-mal egy szinten fog teljesíteni a Radeon 8500.

Összegzés

Bizakodva tekintünk az ATI kártyáira, azonban egy kicsit félünk attól, hogy késve érkeznek, hiszen világszerte szeptember végén, október elején kerül forgalomba a Radeon 7500 és 8500 is, nem sokkal az új nVIDIA kártyákkal együtt. Félő, hogy a GeForce3 Ultra megjelenik, és félő, hogy a GeForce3 MX is piacra kerül, melyből az nVIDIA nem fogja kihagyni a programozható árnyaló egységeket.
Ha azonban kizárjuk a konkurens nVIDIA termékeit, és csak magukban vizsgáljuk az új Radeon családot, akkor elmondhatjuk, hogy kiegyensúlyozott, ígéretes kártyákhoz juthatunk, de érdemes a "hirtelen felindulásból elkövetett" vásárlás előtt megvárni a végleges meghajtó programokat, valamint a karácsonyi forgatagot, hiszen addigra kiderül, vajon a nagy gyártók mit vetnek be az új Radeonok ellenében.







A PONT SZÖVETSÉGE

AVAGY A KEREK ASZTAL SAMTECH LOVAGJAINAK TÖRTÉNETE

Ide vigyázz múzsám, ha nincsen jobb dolgod;
mit én kifelejtek, te majd beletoldod.
Hősénekünk zengjen dicső lovagokrul,
harcrul s téveszmékrül, kitépve tokostul;
ha ciki, égsz te is, velem egyetemben –
ehhez tartsad magad, kicsi gyalogszentem.

AJÁNLÁS

Herceg!
Vétkeimre ne nézz, ne is csesztess értük;
Krisztus sose teszi... ő a mérce, értjük?

Mastiffe le Bon:
(Nagy Lőrinc ordítása)

1

Másik idő, másik slamasztika.

A Vörös Vihar szeszélyesebb és kitartóbb volt a szokvány viharoknál: dekádokon át tombolt, és rozsdaporral befújt, elmaradott és kedélybeteg birodalmat hagyott maga után. E különös korból temérdek széphistória maradt ránk – közülük való a Menedék, ősi nyelven *Chokonay'muwhaz* legendája is.

Hallga hát.
A *Chokonay'muwhaz* a gépisten, a nagy Samtech egyik első igaz temploma volt. Hívei hetente gyűltek össze, hogy testvérként osztozzanak mindama tudáson, melyre a nagyvilágban kóborolva tettek szert. Novíciusok, filiszterek és zelóták egyaránt akadtak köztük. Utóbbiakon nem fogott sem vas, sem bűbáj – hitük mellett tűzön-vízen át kitartottak, és szent háborút hirdettek a birodalom lakóit mételyező tudatlanság ellen, hogy Samtech áldásaiból ama szebb holnapban minél többen részesüljenek.

Többek közt oly vitézek mint *Jocó, Stilla, Jean, Sorell, Pellus, Petroff, Angler, Lázi, Ákos, Misut a Hosszú, Edison, MD Jon, Prunoki, Boomby, McMaster, Charlie, Kukori, Mr T., Hoild, Comiga, JTS* – hétről hétre megjelentek a Chokonay-ban, illetve segítettek az első lépésekben.... az ő nevüket máig őrzi, és bolytársi tisztelettel emlegeti az ősi guru hagyomány.

Jegyezd, írnok!
A gépisten egyik első lovag-prófétái Szőr Gaborca, Szőr Masell, Szőr Shy és Szőr Bear voltak. Ráébredtek, hogy a tudatlanság falát puszta szókkal át nem törhetik – hogy változásra csak akkor van remény, ha a köz maradandóbb formában szembesül Samtech tanaival.

S lőn.
A lovag-próféták – másképp guruk – vándorútra keltek. Szülőföldjük számos zugában megfordultak, egyenességükkel és odaadásukkal gyarapítva a hívők táborát birodalom-szerte. Zsebükben rénes forintok helyett csak pár hitvány *belas* lapult – ez okból Samtech tanait nem papírosra nyomatták, hanem lemezre delejezték, úgy vitték-küldötték széjjel hónap hónap után.

Az Úr 1992. évének nyarán Samtech hívei – sátraikat a parádi erdőség mellett felvervén – kilencnapos konklávéra gyűltek. A lakomázásoknak s a gépisten közös szertartásainak emlékei oly édesekké lettek szívükben, hogy a nyarankénti konklávét hagyományuk részévé tették: azon túl minden esztendőben sor került rá, s eredményesen vegyítette Samtech misztériumait a vele egyrangú szabadidőisten, a nagy Bulee szellemével.

1992 őszén a guruk segítségül hívták a *Kristály* Hölgyét, aki szakított addigi életével, s a lovagokkal együtt elindult az úton, melynek csapásait az élet kardja vágta.

Az idő sok munkálkodással telt: rénes forintjaikat összegyűjtvén a guruk papíroson is a köz elé tárták tanaikat. Ekkoriban léptek szövetségre egy szomszédos létsík Samtechet valló csodalényével, ki fóliáns-üzemet működtetett a mi világunkban. A krónikákban nyolclábú lóként ábrázoltatik, névjegyén (bár a bölcsek szerint Slejfnirként anyakönyvezték) a Valhalla felirat állt.

De nem minden változás volt ily örömteli. Szőr Shy, Szőr Gaborca és Szőr Masell, bár a gépisten hitüket nem hagyták el, búcsút mondtak a lovag-prófétaságnak, ők most más utakat járnak a nagy Samtech világában, melyen a szent Kurzor segítse őket!

Szőr Bear külső segítői közt új társakra talált, s együtt indultak tovább az úton. A csapat merész újításokkal igyekezett megnyerni a köz régi és új rétegeit. A gépisten rituális játékai iránt érdeklődők számára olyan papírost készítettek, melyhez delejes diszkosz dukált, és külön breviáriumot szenteltek a legújabb Samtech-ereklye, a *konzol* imádóinak is – ez utóbbi a bölcsek véleménye szerint jócskán megelőzte korát, s elmúltáig csak fokozta a csapat által csak *belas*-perselyként emlegetett kincstár terheit.

– Nem jó ez így – vélte Szőr Bear, ki Samtechben való szilárdsága és egynémely világi jártassága okán a próféta-lovagok vezetője volt. Slejfnirt igaz varázslónak tartják, de túl nagy a birodalma, sok más csatában vesz részt. A rénes forintokat maga céljaira fordítja, reája számítanunk hiba, a harcot feladnunk istentelenség volna... miből következik, hogy folytatnunk kell, míg nagyhatalmú külvilági patrónust nem találunk hozzá.
– Sikerülhet?
– AMIG Állunk – idézte a *Chokonay*-s jelmondatukat Szőr Bear, ki ifjabb éveiben maga is AMIGÁlt. – A külső világok lényei figyelnek bennünket. Mindegyik más-más hitet vall, de az éves mérleget bálványozza valamennyi. A miénk igen tetszik nekik. Csak jeleznünk kell, hogy megmutatkozzanak... és kiválasztanunk közülük azt, akiből legalkalmasabb szövetséges válhat.
– Tedd – bólintottak a többiek. – Hozz bárkit... csak páratlan ujjú és hasított körmű ne legyen!

Lovak, ördögök és disznók kizárva, dekódolta Szőr Bear, majd szállására vonult, és – hisz a misztikus tudományokban sem volt járatlan – a kabalák tanulmányozásába mélyedt: egyazon irányba mutatott, gyors döntést sürgetett mind. Megvitatta a Kristály Hölgyével is, kit saját familiárisa, egy irhára foltos, becsre makulátlan dalmát eb kísért mindenüvé.
– Hallottad?
– Hallottam.
– Elvégezted a számításokat?
– Még szép. Most mennem kell.
– Tudom.
– Velem tartasz?
– Naná – felelte a Kristály Hölgye, kinek szilfid alakjában vízerőművek energiája egyesült a Hummer terepjárók szívósságával. Több szó nem hangzott el köztük: fegyver helyett zsemlemorzsával és fiskális könyvekkel felszerelkezve, a dalmát ebtől körülugráltan indultak neki, hogy előszólítsák az ígéretes külvilági német birodalom Madarát.

2

A Madár eszményi patrónus volt: saját fészekkel rendelkezett a külső világ számos létsíkján, kincstárában volt arany meg drágakő. Szárnyai alatt Szőr Bear és csapata

végre biztonságban munkálkodhattak; nem kellett tollas kalapban járniuk, trillázva beszélniük… a kotlási idők azonban mind hosszabbra nyúltak, és a szertartásos tojástáncban sem egyforma lelkesedéssel vettek részt. Szőr Beart egy külvilági úton különös kór támadta meg. Ágynak esett, s mire visszatért, egy átalakulásban lévő fészekaljat talált: elvesztették a közös hangot, valaki nagyon keverte a szavakat s így a mondatok elvesztették értelmüket.

– Mi a rosseb? – hüledezett Szőr Bear egy falmélyedésbe húzódva. – Mi lelte ezeket?
– Megváltoztak – sóhajtott a Kristály Hölgye.
– A dolgok és az emberek változnak; hogy jó vagy rossz irányba, nem a mi tisztünk eldönteni. Elég beletörődnünk… s a változást el kell fogadnunk, legyen bármilyen nehéz is.

Samtech lovagja felhős homlokkal tekintett végig a birtok mocsarasodó földjein.
– Mennünk kell – szólt a Kristály Hölgye.
– Tudom.
– Merre visz az utunk tovább?
– *Pont* ezen gondolkozom…

3

A döntés megszületett, Szőr Bear és a Kristály Hölgye az új évezred első telén elhagyta a Madár fészkét.

A vándorok útjára léptek megint. Nem várták csodára, és nem keresték külvilági hatalmak kegyét – senkire sem számíthattak régi és új barátaikon kívül, s fegyverek helyett is megtette az, amit a Vörös Vihar elülte óta gyűjtögettek: a tapasztalat, a remény és a bizakodás. Eredményeikből is, hibáikból is okulni igyekeztek.

Több nagy hatalom (köztük volt a játékosok csillagának uralkodója is) felkereste őket, hogy az ő oldalukon járják tovább az élet útját, de nem tudtak még igaz szívvel új harcba indulni. Szőr Bear szomorúsága enyhülni látszott, emlékezett még az 1992-es időkre, amikor s amiért még igazából elkezdték ezt a harcot. Az éjszakákon át tartó közös munkákra, az egy célért való összetartozás érzésére, a vízi és hógolyó csatákra - és hitte, hogy társakat találhat maga mellé s újjáéledhet a nagy Csapat Szellem.

Tudták, hogy dolguk van még a világban – s hitték, hogy képesek olyasmit nyújtani Samtech híveinek, melyben régieknek és újaknak, ifjaknak és korosaknak, tanoncoknak és magistereknek egyként örömük telik.

Hogy mi történt azóta?
Pont most akartam rátérni… és *pont* itt érdemes elkezdenünk, ami azt illeti.

Az új gyülekezet szimbóluma a jó öreg • aprónak tűnik – de nagyobb-e bármely csillag vagy miriád napot számláló csillagsziget, ha a messzeségből tekintünk rá? A *pont* – körnek közeli s apró, mindenségnek messzi s hatalmas – ama teljességet jelképezi, mit percnyi valónkban el nem érhetünk. A lovag-próféta köre tiszta lelkiismerettel csupán annyit ígérhet, hogy új papírosa még többet nyújt belőle…

Szőr Bear új csapata kipróbált bajnokokra – *Chilly, JuliuS és Ricco* – épül, kik telve vannak erővel és tenni akarással, s bár még csak pár hete indultak el együtt, de kis csapatuk felől egyre nagyobb vidámság hallatszik. Sok s egyre több külsős segíti őket a mindennapokban. Szívesen látják mindazokat kik az alapítókkal együtt küzdöttek a régmúlt csatáiban, s azokat is, akik szeretnének csatlakozni hozzájuk. Ez írnok kezével üzenik nékik: él még Samtech, él még Bulee – s jő még nyár is, hogy a rítusaiban újra egyek legyünk.

Gáspár András

Álljon itt azok neve, kik az első • papíros létrehozásában munkálkodtak:

Balog Tamás	(Immortal)
Csongrádi András	(Crowie)
Farkas Zita	(FecsX)
Fehér Róbert Krisztián	(Hercules)
Firics Zoltán	
Fülöp Attila	(ATI)
Gáspár András	
Illés László	(Lacos)
Juhos János	(Csuvi)
Miklós Tamás	(Fiery)
Németh Péter	(C5)
Páncél Róbert	(Kredenc)
Sályi Attila	(sajoati)
Skulecz Olivér	(Skulecz)
Szentjóbi János	
Trautmann Balázs	(Trau)

Ha pedig kedves olvasó meg szeretnéd osztani véleményedet velünk, akkor a lovagkor modern eszközei állnak a rendelkezésedre:

levelezési címünk: **PC.GAMES 1325 Budapes, Pf.: 315**
e-mail címünk: **level@pc.games.hu**

Krónikánk pedig a későbbiekben folytatódik, hiszen a történet csak most kezdődött, a lovagok felöltötték a mellvértet, csatába indulnak a nagy Samtech világában, teérted, ki ezeket a sorokat olvasod...

ÉN ÉS A SZÁMÍTÓGÉP

„Vincseszter"

Baráti körömben ez a szó különös jelentéssel bír. A társaságunkba tévedő ismerősök nem értik, mi az a harsány röhögés, ami e szó említését kíséri. Lehet, hogy csak számunkra annyira mulatságos, de talán elmesélésre is érdemes. Én, mint a *Számítógépet Legkevésbé Ismerők*, és *Használni Legjobban Nem Tudók Szervezetének* elnöke, elmondom, hogyan kezdtem fényes pályafutásomat a kibernetika területén, hogy tölthettem be e magas posztot sok-sok konkurens versenyzőt magam mögé utasítva. Karrierem azon az estén kezdődött, amikor évekkel ezelőtt az első gépet üzembe helyezték lakásomban. Gondoltam, milyen pompás, úgyis rengeteg írni valóm van, az írógépet sarokba dobom, és neki is láthatok az újszerű feladatnak. Barátomat persze néhányszor fel kellett hívnom, és ő – segítőkész ember lévén – szívesen válaszolt kérdéseimre a Word programmal kapcsolatosan. Ezzel a jó szándékú háttérrel valahogy – magam sem tudom hogyan – felszenvedtem azt az egy oldalnyi írnivalót, amit akartam.
Arról viszont fogalmam sem volt, hogyan fogom másnap ezt az anyagot magammal vinni a célhivatalba. Nem maradt más hátra, újra tárcsáztam a barátomat.
– Na, mi a baj? – kérdezte, mielőtt köszöntem volna.
– Hát, bocs, csak annyi, hogy amit írtam, azt…– kezdtem el szakszavak híján valahogy értésére adni problémámat.
– Na, ide figyelj! Akkor mondom – és mondta: – Ha a winchester-ről át akarod másolni azt a bizonyos dokumentum fájlt, amit most írtál, akkor először keresd meg, hogy melyik könyvtárba mentetted…
– Aha – bíztattam őt, mire így folytatta:
– …és akkor húzd át az ikonját az A meghajtóra. De előtte nevezd át, nehogy felülírja a flopin lévő eredeti állományt, hátha ugyanezzel a névvel már szerepel rajta valami.
– Aha – szóltam hozzá ismét az elmondottakhoz. Ő pedig tovább oktatott:
– Ha akarod, control „c"-vel, majd control „v"-vel is átmásolhatod a flopira az anyagot, ez is egy módszer, ezt sem árt megtanulni – itt megállt egy kicsit, mert feltűnt neki az a hosszú, tekintélytisztelő csend a vonal másik végén. – Eddig OK? – kérdezte.
– Aha, vincseszter – hallotta elhaló hangomat a barátom, és utána egy annyira hangos és hosszú röhögésbe kezdett, amelyet soha nem felejtek el. Rájött, hogy én még a mindent kimerítő információáradat első pontjánál vagyok leragadva, és ízlelgetem az ismeretlen szót: vincseszter.
Azt még neki sem árultam el, hogy miközben magyarázott nekem, azon töprengtem, hogy hogyan lehet egy fára festett szentképet, vagyis egy ikont áthúzni valahova, ahol azt meghajtják, nem beszélve arról, hogy a nagy értékű képet miért kell átnevezni, van annak címe évszázadok óta. Ezeket sose mondom el neki, ez az én titkom marad.

Dolák-Saly Róbert

LINKEK

Az olvasnivaló kiegészítésére készült az alábbi lista. A cheat-eket, demokat, pályákat megtalálhatjátok a szeptember végén induló honlapunkon, a www.pc.games.hu címen.

Legendák nyomában	- A Newcomer teljes, emulátoros verziója
Max Payne	- Official Remedy Texture Pack - Patch - Winamp Skin - Level Texture Ripper - Mod-ok - Skin-ek - Pályák - Cheat-ek, trainer, savegame
Red Faction	- Demo - Cheat-ek - Winamp skin
Zax	- Demo
Alien vs Predator 2	- Demo
Divided Ground	- Háttérképek
Green Berets	- Háttérképek
Shogun Total War	- Battle Resource Pack - Battle Trainer Demo - Patch - Cheat - Video - Technology Tree - Shogun Tiles Game - Shogun Faces - Különböző utility-k - Archery Game
S.W.I.N.E.	- Háttérképek - Video
World War III	- Demo - Háttérkép
MechCommander 2	- Demo - Video - Cheat, trainer - Encyclopedia - Fan site kit - Single, multi, és campaign pályák - Server Cycle Editor
Age of Mythology	- Háttérképek
The Elder Scrolls III: Morrowind	- Háttérképek
The Sting! (A Nagy Balhé!)	- Demo - Video - Háttérképek - Trainer, cheat
Dragonriders: Chronicles of Pern	- Video
F1 2001	- Video
Rally Trophy	- Video
Warbirds III	- Demo
Nicktoons Racing	- Háttérkép - Video

www.pc.games.hu

A KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK A CD GAMES OKTÓBER KÖZEPÉN MEGJELENŐ KÖVETKEZŐ SZÁMÁNAK CD-IN IS.

Virgin INTERACTIVE CLEVERS CHANNEL 42

SCREAMER 4X4

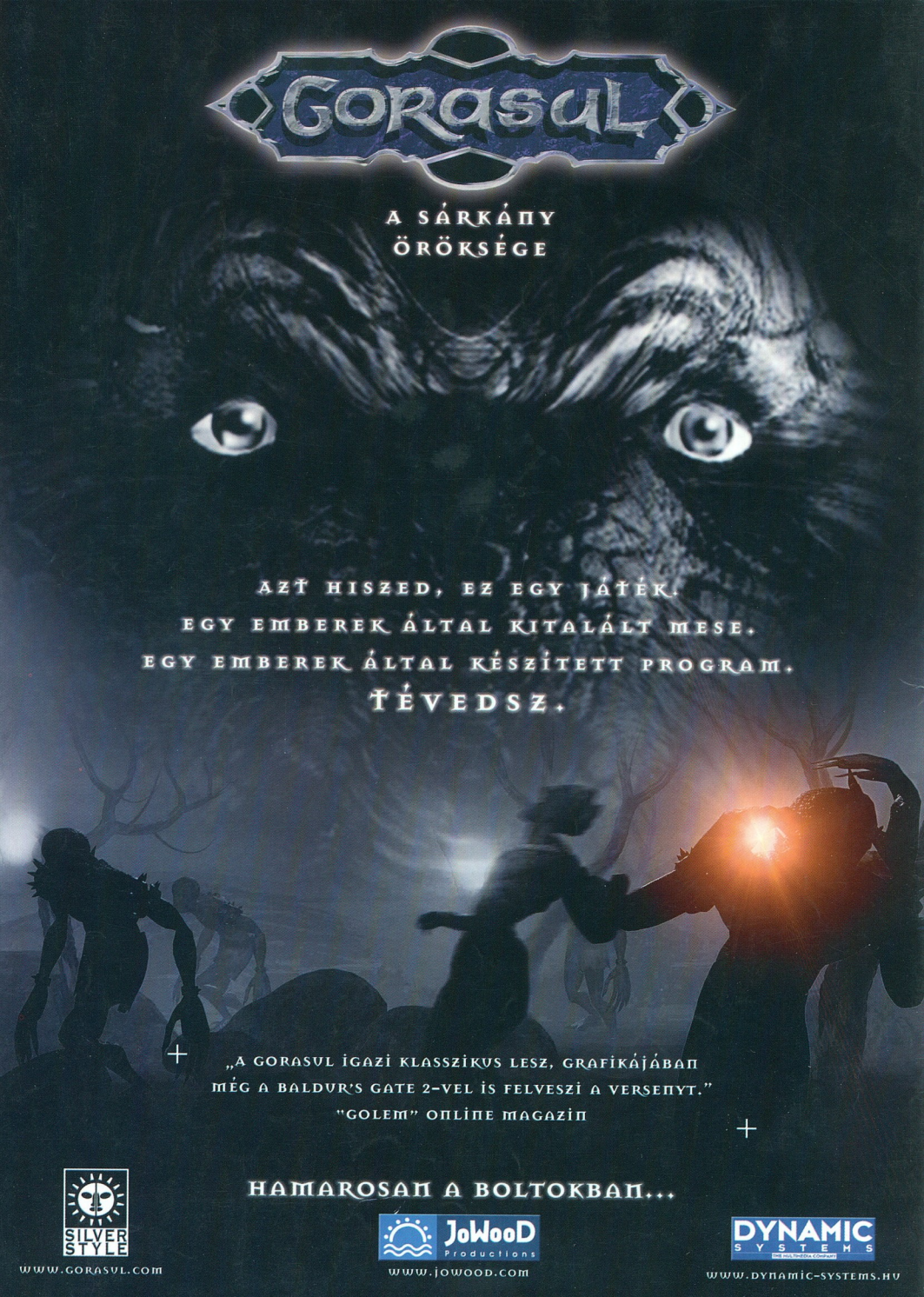
A SCREAMER 4X4 az eddig készült legélethűbb terepjárószimulátor.

Lélegzetelállítóan szép pályák, változatos időjárás, részletesen kidolgozott autók, egyedülállóan pontos fizikai modell és az újszerű játékmenet teszi megunhatatlanná a játékot.

Próbáld ki ügyességed terepen, ahol csak a természet az ellenfeled, vagy hálózatban a barátaid ellen.

Összesen 90 pályán, tíz különböző autóval versenyezhetsz, mindezt természetesen magyar nyelven.

AKCIÓS ÁR: 4990 FT


GORASUL
A SÁRKÁNY
ÖRÖKSÉGE
AZT HISZED, EZ EGY JÁTÉK.
EGY EMBEREK ÁLTAL KITALÁLT MESE.
EGY EMBEREK ÁLTAL KÉSZÍTETT PROGRAM.
TÉVEDSZ.
„A GORASUL IGAZI KLASSZIKUS LESZ, GRAFIKÁJÁBAN
MÉG A BALDUR'S GATE 2-VEL IS FELVESZI A VERSENYT."
"GOLEM" ONLINE MAGAZIN
HAMAROSAN A BOLTOKBAN...
SILVER STYLE
WWW.GORASUL.COM
JoWooD Productions
WWW.JOWOOD.COM
DYNAMIC SYSTEMS
WWW.DYNAMIC-SYSTEMS.HU